感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可
方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

免费附赠

重返E3





三栖人

一休：从皇族到疯和尚



见闻录

XBOX、SONY、任天堂、SEGA、SQUARE、韩国、中国展台见闻

访谈录

革命性的RPG

ENIX访谈

随想录

英语！英语！英语！

展台美女现象


免费附赠
绝色特典
独家攻略
尤多娜英雄战记
●恶魔城 年代记
●「机器人时代」的来临
●最游记
●樱大战3漫画
●拖把：心态问题



绝色特典
免费附赠
FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX
小说
最终幻想X



绝色特典

免费附赠

樱大战 系列女主角资料

- “GT”之父山内一典访谈
- 被后世称为黑历史的高达世界



绝色特典

免费附赠

莎木2（小说）

NGC细节猛料报告书

绝色特典

免费附赠

《生化危机》秘传书 闲谈篇之一

《合金装备》系列回顾

《梦幻之星网络版》故事集

睡神扫描R!

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony



目录

重返 E3







重返E3

●本刊驻美特约记者：叶展



自1998年第一次采访并向国内读者系统地介绍了E3展之后，1999和2000两年都因各种原因而缺席。今年终于又有机会重返E3，感触良多！经过7年发展，E3出乎意料地超越了日本的东京电玩展，成为无可争议的世界老大。在游戏业从业人员和玩家们心目中，其重要性好象圣地麦加之于伊斯兰信徒。到E3去有如朝觐麦加一般。所不同的是古时候虔诚的伊斯兰信徒们需要爬山涉水历经千辛万苦，花几个月甚至数年在路上，才能达到他们的圣地。有很多人甚至无法走完这么艰辛的旅程而抱憾长眠于路上。今天我们这些新朝觐者们只需在飞机上安稳地坐几小时就可以了。

在飞机上刚坐下，旁边的一个高高的美国青年就开始找个茬聊起了天，他也是去E3的，现在一家公司做GBC编程。而前面坐的两个家伙也马上转过头，说他们公司在开发GBA游戏。于是大家聊了一路，从主机大战，到游戏设计，天南地北，海阔天空。这几天所有飞往洛杉矶的班机上大都是游戏业的从业人员和玩家。大家萍水相逢，语言共通，格外亲切，真有四海之内皆兄弟的感觉！



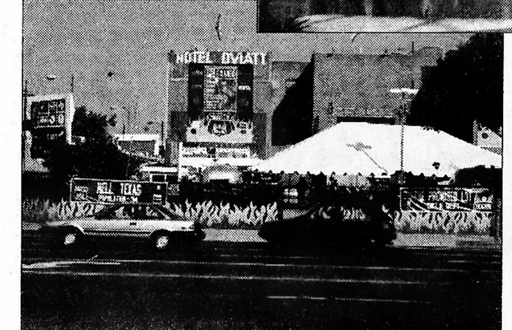
↑←E3展馆的两个入口处，SEGA的刺猬SONIC之暴走版十分引人注目。

由于两年没来了，很多事情都准备不足，还自以为是地按老皇历办，结果搞得十分狼狈。比如在临行前一天，收到《Next Gen》杂志社的朋友的Email。本来约好了一块在E3上去喝咖啡，结果他说他的采访都排满了，只好等下次再聚吧。又问我预约了没有，我说到展台去找不就行了。他大惊，说现在记者媒体这么多，你可得赶快预约登记啊，估计现在已经晚了！又给我发来一堆电话号码。我这才恍然大悟，开始联系。而16日到洛杉矶后，到记者处登记，又忘了问会上各种讲座的情况。我以为还和三年前一样，记者随便出入呢。后来才知道必须登记拿入场券。结果，18日早上最重要的美国新闻周刊记者和宫本茂的座谈会的入场券没拿到。这也是本次E3最大的遗憾了。而17日一开幕，9点的开幕式有任天堂、SONY等大佬畅谈业界形势，居然也因人满为患没能入场（我8点50分才到）。在展馆看到如此人山人海，笔者着实吃惊，比三年前的E3规模是大多了！

←地板光可鉴人。

下面就分三章对本届E3进行介绍，见闻录侧重展台印象和新闻评述，访谈录主要是对一些业内人士的采访记录，而随想录则是一些零碎的想法。因为本文正式发表要在7月份的《电软》上，那时新闻早已变成旧闻了。因此本文不光是对E3上种种新鲜的描述，而更侧重对第一手采访资料的分析和评价。

↑一进门的走廊，采光效果良好。但走进大厅去马上就会"暗无天日"了。

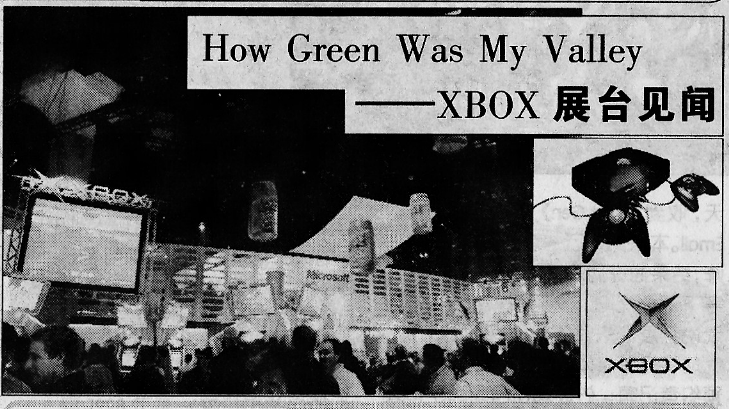


←站在展馆前看对面街景。



见闻录

How Green Was My Valley ——XBOX 展台见闻



"How Green Was My Valley"

——是一部 40 年代美国电影的名字。如果完全按字面翻译的话，就是"我的山谷曾经多么苍翠"，如果要更文诌诌一点的话，可以翻译成"吾乡旧山谷，何其苍翠哉"。当然作为中文电影的名字似乎有点长了，于是电影翻译界的老先生们把它意译成"青山翠谷"，也还比较贴切。(那时候翻译电影名都喜欢用四个字，比如说"Gone With The Wind"，如果按字面翻译是"随风而逝"，对 40 年代的中国观众来说有点莫名其妙；最后放映时改成"乱世佳人"，这样从名字看故事内容倒是一目了然：乱世乃美国内战，佳人为郝思嘉也；然而过了几十年，人们又觉得"乱世佳人"的名字太老气太露骨，于是又改成更具现代感和朦胧美的"飘"。"飘"这个名字虽然很美，但和英文原文差得就比较远了)《青山翠谷》这部电影描写的是 19 世纪末 20 世纪初，人们在威尔士山区大肆采矿，把原来美丽的山谷挖得千疮百孔。居民们原有的安宁生活被永远打破，由此产生的巨大的社会经济动荡和个人的挣扎等等。30 多年后，日本动画大师宫崎峻为了拍摄《天空之城》，亲自到威尔士实地考察。当他看到那些上个世纪遗留下来的已经废弃的矿洞后，深为感慨。《天空之城》基本就是以威尔士的矿区为背景素材，当然绘图上有些夸张。而从片中悲天悯人和关于人与自然关系的思索中，我们不难领会当年大师在威尔士山谷间徘徊良久时的心态和感触。



前面扯得离题太远了，还是回到 E3。提到这部电影的名字是由于在微软的展台转了一圈后，突然想到用这句来形容整个展台的布置再恰当不过了。我们知道 XBOX 的标志是亮绿色的，XBOX 主机和手柄上也都镶嵌有大大的亮绿色的圆形标志，因此此次微软用绿色作为展台布置的主色调，绿色的灯光投影，绿色的招贴画，加上无所不在的 XBOX 标志，使得玩家们一到微软的展台眼睛都绿了！

传统上微软作为 PC 游戏和技术厂商，一般不和 SONY 和任天堂等游戏机厂商在一个大厅。这次人们都以为会有所改变，因为 XBOX 是一台游戏机，人们都以为微软会和 SONY 任天堂同一个大厅，会和 NGC 和 PS2 唱对台戏的。结果大失所望！微软还是另在一个大厅。而且微软的展台布置无甚亮点，非常平淡。但是微软的新闻却是比较多。从 XBOX 的价格，到《黑与白》设计者透露的正在开发的革命性的 RPG 游戏 Project: Ego。但这一切从展台上看不出来，展台上有很多游戏，但都不大对笔者的胃口。像《Halo》据说是非常令人期待的大作，但这种第一视角射击游戏实在是太多太滥了。而《Oddworld: Munch' s Oddysee》的角色设计简直就是令人呕吐。美国人的角色设计，唉！当然，从它的背景图像看(山谷树木)，XBOX 的处理能力还是非常不错的。总的来看，给人的感觉 XBOX 的机能没问题，有问题的是游戏(content)。另外 XBOX 给笔者的感觉是它太…太…太大了。这次是笔者第一次看到实物，虽然有心理准备，但还是吓了一跳！果然是笨重的美国货啊！

本次 E3 上关于 XBOX 的最大的新闻就是其价格公布了。为 299 美元，和 SONY 的 PS2 价格一样。这个价格是十分合理的。11 月 8 日发售，首批发售 60－80 万台，到圣诞节前一周争取达到 100 万台。但就在 16 号的新闻发布会上，XBOX 露了一大怯，在演示其 A/V 部分时出了问题。当然，新产品演示时出问题对微软来说是司空见惯了的，几年前比尔盖茨在 COMDEX 上演示 WINDOWS 98 就出过蓝屏死过机。

美国游戏媒体和观察家们的普遍观点是：XBOX 机能超强，目前得到的软件也不少，但还没有一款真正能够带动主机销售的超大作！与其相对比，NGC 拥有《露奇的城堡》(Luigi' s Mansion)，PS2 上有《FFX》。当然作为一款还没问世的主机，现在也不可强求于它。PS2 也是在发售快一年后才有《FFX》这样的大作问世的！

↑人声鼎沸的会场，XBOX 的大标魄力十足。

→这就是堪称革命性的游戏——"PROJECT: EGO"。充满了美国风格，可以肯定的是，这种游戏在日本上市可以说是完全的没戏。

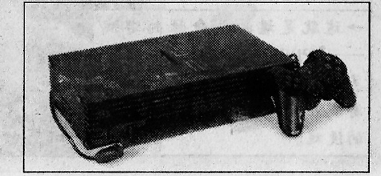
现在的疑问是：谁是第二？
——SONY 展台见闻



PS2 自发售以来就被一系列问题所困扰，先是供货不足，又加上软件乏善可陈，结果搞得人们怨声载道。此次 E3 展，SONY 的展台自然是软件为主。展台本身比较乏味，倒显示了 SONY 本身的稳重。走一圈后给我的感觉是 PS2 的软件支持已经改善了，PS2 的游戏开始成熟了。《FFX》是无需说了，其他还有几个游戏很抢眼。比如说 CORE 公司的《Herdy Gerdy》，用三维图形作出 Disney 的绘画风格，真是美仑美奂。

除了游戏外，SONY 的新闻主要集中在网络方面。SONY 宣布和美国在线（AOL）形成战略伙伴关系，AOL 将向 PS2 提供 Email，短信息，和聊天室等诸项服务。SONY 还和 RealNetworks 签署协议，要在 PS2 上使用 RealPlayer。RealPlayer 是最流行的网上视频/音频浏览软件。而另一个最流行的网上动画播放软件 Flash Player，也将由 Macromedia 公司提供给 PS2。最重要的新闻是 SONY 和 CISCO 合作开发宽带网络技术，CISCO 提供了针对 PS2 的 IP 网络软件。总之，PS2 的网络计划雄心勃勃，箭已在弦！

PS2 价格不降反升倒是令所有人吃惊。本来大家都猜测，面临 XBOX 和 NGC 的威胁，SONY 或许会在 E3 上宣布 PS2 降价，比如说降到 249 美元（如果能降到 199 美元，大家一定摩拳擦掌去买，哈哈哈哈…喂，醒醒吧！）。但 SONY 的新闻公报使大家都清醒了。SONY 宣布 PS2 和 GT3 捆绑销售，价格为 329 美元。笔者对此作出的解释是：要么 SONY 太缺钱了。他已经不能承受价格战了，所以 PS2 价格不降反升。SONY 希望通过 GT3 捆绑销售赚钱；要么就是 SONY 太牛了，根本不把 XBOX 放在眼里，你干你的，我干我的。没有必要通过价格战打击你！E3 展上 SONY 的人透露出来一句极牛 X 的话，说："现在游戏业的疑问是：谁是第二？" 意思说 PS2 老大是一定的，XBOX 和 NGC 你们去争第二名吧。





←PS2 的"大蜘蛛"，景像象甚为壮观，颇显 SCE 王者霸气。虽然索尼展区没有什么令人惊喜的消息，不过在展区布置上还是给人留下了深刻印象。

当然笔者还是希望看到 SONY 跟微软打价格战的。可以说，如果 PS2 现在就降到近 200 美元的话，XBOX 恐怕马上就没活路了。

作为记者，可以明显感受到的是 SONY 的大公司风范。它所提供的新闻材料是最规范的，也是最全面的。记者们每人都可以拿到一个巨大的漂亮的 PS 黑夹子，里面近百页资料，从新闻，到技术资料，到游戏介绍，用不同颜色的标签分开，井井有条。而其他公司都没有这么"专业"，像微软的 XBOX 的资料很凌乱，任天堂的资料有时有有时没有。

王者之城
——任天堂展台见闻



← GBA 和 NGC 在夜空中漂浮颇为震撼。

公平而论，本次 E3 展台设计得最成功的要属任天堂了。其展台占地面积大，区域划分井井有条，主次分明，重点突出。相比之下 SONY 的展台虽然也很大，但略显凌乱，主题不够突出。任天堂的展台三面围成高墙，俨然一座城堡的样子，隐隐有王者之气。而进入城堡后，望着挤得满满的人群，寸步难行的你可以明显感到本届 E3 人气最火的就是这地方了。

本次 E3 展任天堂之所以火爆，是因为任天堂一下子拿来两种新主机，NGC 和 GBA，再加上几个人们从未见过的超大作，如《露奇的城堡》、《星际火狐》等。难怪大家要争先恐后，不怕挤出一身臭汗也要先玩为快了。虽然笔者已经不是玩任天堂游戏的年龄了，但也必须承认：任天堂魅力无

穷！有很多20多岁的人也在玩任天堂的游戏。

令笔者震惊的是任天堂的发言人称："任天堂以前从不赔本卖主机！"我们知道PS、PS2都是赔本卖的，就是说它们的售价比它们的成本还低，每卖出一台，SONY要倒贴钱。笔者一直认为N64也是这么干的。现在看来是搞错了。任天堂发言人接着说："山内先生对赔本销售的策略从不感冒，但这次由于NGC中有些部件成本很高，也许我们要第一次这么干了！"这说明NGC也要赔本卖了，这对任天堂可是大姑娘上轿——头一遭啊！

由于大家对NGC了解的比较多了，这次笔者主要看了看GBA。别的不说，其软件阵容就令人触目惊心。感觉几乎所有著名的16位机的游戏都将在GBA上复活。这种全明星阵容使得GBA根本不用担心失败，铁定成功。但是人们普遍对其硬件机能颇有微词。美国著名的《Next Gen》杂志给GBA打分，硬件打2分，不及格；而软件打5分，满分。这就很说明问题！当10年前GB黑白机出来时，市场上有Atari公司的Lynx掌机，虽然贵了40美元，但居然有彩色屏幕和backlit功能（屏幕背面发光，能够在夜里玩）。要知道10年后现在的GBA也没有这个功能啊。其他的掌机如NEC和SEGA也都是彩色的。从技术上看GB根本就是垃圾。但10年后，所有其他掌机都被无情淘汰被人遗忘了，而GB/GBC还生机勃勃。倘若不是GBA发售，估计它们还要生机勃勃下去。这真是令人深思啊！一方面，不能不佩服任天堂的功力；另一方面，总觉得GB的成功，是掌机之幸抑或非耶？



另外一个问题是GBA现在引发了怀旧狂潮。当笔者看着哪些熟悉但又遥远的2D游戏画面时，一种浓浓的温情油然而生，仿佛找到了丧失许久的游戏感觉和激动——这些游戏代表着我们的青春啊！但是从技术上看，GBA是向后看，而非向前看。二维游戏的游戏性和设计上的可能已经被任天堂8位16位机发掘殆尽，现在GBA虽然凭着炒作旧作而搞得红红火火，但以后呢？旧作都移植完以后呢？GBA上的游戏能有什么新东西呢？GBA不是一个革命性的平台，在GBA上恐怕产生不出革命性的作品吧？这些都是疑问啊！

↑←↓本届E3让与会者彻底的感受到了"任天堂力量"！

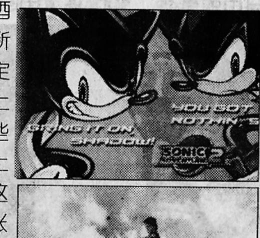
请勿入内！

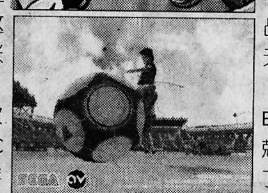
——SEGA展台见闻



←SEGA的城堡，呈圆型，外墙上有电视屏幕。入口处有人把关，只有业界人士才能进入。很多SEGA铁杆估计要大呼失望了。

E3上最令人莫名其妙的就是SEGA的展台了。前面我们说过任天堂的展台像城堡，实际上E3上真正的城堡在SEGA。任天堂的展台虽然三面有墙，但它是开放式的，谁都可以进去。而SEGA的城堡真正是全封闭的。闲杂人等不许入内。只有业界人士或记者可以凭证进入。玩家们所能看到的，只是外墙上的电视屏幕上的一些画面而已。当然，对能够进入城堡的人来说，待遇还是不错的。有专人陪同讲解（从外面雇的公关公司）。还有一个小酒吧，可以随便点酒喝。可惜笔者要开车，所以无缘品尝了。否则一定点些好酒喝！里面实际上也没什么东西，就是一些游戏的演示台，如《网上炸弹人》等。看来SEGA这次真是只做实事，不事张扬了。





令人惊讶的是这次SEGA推出了几十款DC游戏，感觉是把最后的存货拿出来了。这些游戏给本届E3增添了不少亮色，这也大概是DC最后的天鹅之歌吧。而更令人惊讶的是SEGA居然要给NGC移植《FSO》。把这个消息和SONY最新宣布的网络战略放到一起，颇耐人寻味。我估计是SONY自己的网上游戏已经做得很好了，如EverQuest，因此对《FSO》不太感冒。而任天堂则缺乏相应的游戏，所以把SEGA拉来了。

SEGA的体育游戏占了其展台的很大部分。当导游介绍这些游戏时，同行的美国人一个个兴奋异常，七嘴八舌地询问各种技术问题。而笔者实在是对美式橄榄球等体育游戏一点兴趣没有，也听不懂他们的技战术术语，结果哈欠连天。

总之，SEGA在本届E3上很低调，看来它是兢兢业业地要做软件商了。

这就是实力！——SQUARE 展台见闻



←SQUARE 的小影院是 E3 上最吸引人的所在。

如果要在 E3 上找排得最长的队伍，那就非 SQUARE 的展台莫属了。令笔者惊奇的是 SQUARE 的展台居然和三年前一模一样，就是一个孤零零的小影院（每年都用，省工省料啊）。每 15 分钟放一些人入场，播放《FFX》和《FF 电影》的画面。抬眼望去，队伍蜿蜒曲折，不着边际。笔者曾试着排了排队，但 15 分钟后根据移动的速度推算出还需要 1 个小时才能入场，于是坚决地退却了。影院四周的《FFX》的游戏演示台前试玩的人也排着长队。看来 SQUARE 在美国玩家心目中的最强游戏软件商的地位还是难以动摇啊！美国也是有不少人认为只要是 SQUARE 的游戏必是精品的。像 SQUARE 这种实力派厂商，不需要什么三点式展台美女助兴，也无需哗众取宠花里呼哨的展台布置，一个朴实无华的小影院，就使得人们摩肩接踵趋之若鹜了。这就是实力，不服不行啊！

而 SQUARE 在本次 E3 上的最大新闻，不是《FFX》，也不是《FF 电影》。而是 SQUARE 和 Disney 合作开发的游戏《王国之心》（Kingdom Hearts）。号称揉和美日风格于一身，主要角色设计是明显的日本 RPG 风格的，而大家所熟悉的米老鼠，唐老鸭，古菲等角色也到游戏里来客串，Disney 动画片中的邪恶角色们则充当 BOSS。图像看上去很不错。但笔者以为这样的作品虽然很令人期待，也会卖得不错，但如此生硬地把两种不同的东西放到一块，是产生不了什么经典的。这个作品充其量也就是快餐吧！



→精美的《FFX》模型（真想破窗而入啊！）

在 E3 上另一个感受是业界横向联合越来越多了。Disney 和 SQUARE 联手开发游戏只是一例。其他的还有 Ubisoft 和 Disney 合作开发的人猿泰山游戏，万代和 Infogrames 合作开发龙珠游戏。公司之间的关系错综复杂，也弄得玩家们满头雾水。当你看到在 Ubisoft 的展台上竖着 Disney 的人猿泰山的巨幅画像，而 Infogrames 的展台上有家伙扮成孙悟空吆五喝六窜蹦跳跃时，你几乎会怀疑是自己走错展台了，怎么这些公司这么费力地给其他公司吆喝呢？

老生常谈，又不得不谈！——又谈韩国游戏公司



←韩国游戏世界。正面有专门的接待小姐，各公司展台布置有序。

在几个月前关于 GDC 的文章中已经写过关于韩国游戏公司的内容了。这次笔者还是要写，因为在本届 E3 上，韩国公司做得是在是太出色了！从组织展团，到展台规划，到展示介绍，到资料的设计印制，都达到了极高的水准。韩国游戏公司统一布置了个"韩国游戏世界"，占地面积很大，颇有气势。正面是统一的接待台，有漂亮的韩国小姐负责发放资料回答问题。而后面是各公司展台，一个公司占一到二个展位，展示本公司的游戏。不同公司用不同色彩来标识。各公司名字和所擅长的游戏在展台上一目了然。整个展台集中统一，同时又提供了足够的空间给每个公司自由发挥。此次 E3 还有其他国家也是统一组团参加的，比如说德国和英国，但韩国展台一比就把它们给比下去了。这就是韩国人的团队精神啊！

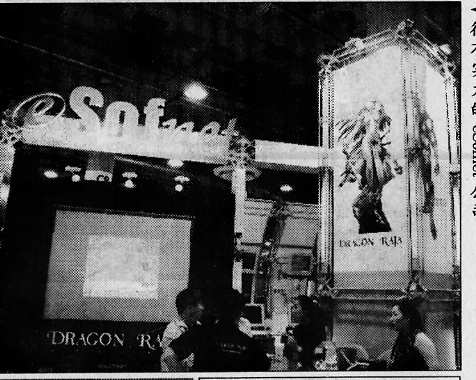
而最有实力的两个韩国游戏公司并没有在"韩国游戏世界"里，估计是它们比较有实力，希望自己拥有具有自己风格的展台。其中最有实力的是 eSofnet 公司。公司很年轻，目前有 133 人，开发的游戏有近 20 种之多，从 RPG 到网上游戏到 RTS 到手机游戏，无所不有。其中包括《格兰蒂亚 II》的 PC 版。笔者和它的公关部的主管谈了谈，主要问了问笔者关心的几个问

题：第一，资金何处来？第二，开发能力如此强大，什么类型的游戏都开发，133人不够吧？他说资金主要是外国投资，由于韩国本身PC游戏市场比较好，外资愿意进入（和我们正相反）。另外他们的游戏并不都是自己开发的，有很多是独立制作组开发，由他们发行。另外他们公司已经和中国国内的公司有业务联系了，也要在大陆推出自己的游戏。

另外笔者很喜欢的一个公司是Wizard Soft公司。看他们的介绍居然已经发行了800款游戏，自主开发了20款。他们的游戏中有一款叫《野望的神话》，是讲日本占领时期的事情的。有点像国内所谓的"主旋律"软件，即弘扬爱国抗日主题的。有兴趣的人可以找来玩玩，比较一下和我们同样主题的游戏的区别。（窃以为这种游戏是最难搞的。不过大家也可以研究一下好莱坞是怎么拍"主旋律"影片的，比如说刚上映的《珍珠港》。看看人家是怎么既激发了美国人的爱国热情，又把片子拍得有声有色的。）

韩国游戏公司的资料，印刷极其精美。有的甚至可以和日本插画家的画册相媲美！特别是eSofnet公司别出心裁地使用了宣纸来印刷宣传画。一时间展台前人头攒动，美国人都很愿意拿到这么深含东方韵味的纪念品。eSofnet公司的产品目录的封面也用宣纸印刷成中国古书的样子，厚厚的，打开里面一看，全是高质量的彩页，令人爱不释手。

从本届E3来看，韩国公司已经完全和世界接轨。它们的市场宣传是一流水平的，开发力量是极其雄厚的，已有的产品质量是较高的。世界对韩国游戏业普遍看好，这从它们获得的外资支持就可以看出！



←很有实力的eSofnet公司！



←韩国游戏公司的资料，印刷极其精美。有的甚至可以和日本插画家的画册相媲美！特别是Sofnet公司别出心裁地使用了宣纸来印刷宣传画（照片正中的那张龙）。一时间展台前人头攒动，美国人都很愿意拿到这么深含东方韵味的纪念品。Sofnet公司的产品目录也印刷成中国古书的样子。看来它们的宣传工作做得真是有板有眼！

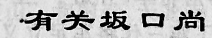
一休 从皇族到疯和尚

三栖人 / 责编 彩火



记得从十几年前中央一台每周日六点半的动画节目开始，直到现在，全国各个地方电视频道上都播出过了《一休和尚》的动画片。这部动画片是1975年在日本上映的作品，监督为矢吹公郎。可爱的造型，机智灵活的小和尚一休，深受小朋友欢迎，健康明朗的故事剧情，也让家长们安心。日本禅宗著名的高僧一休，就以"机智小和尚"的形象植入我们的心中。

1995年，在逛漫画书店时发现了坂口尚大师的作品《一休和尚》，由于笔者对佛教一无所知，又向来对"机智小和尚"这种温馨可爱的题材兴趣缺缺，所以会把它从书架上拿下来付帐完全是冲着坂口大师，而不是一休大师的面子。不料买回来翻开第一页，就是一个疯疯颠颠的酒肉老和尚刚逛完窑子，一边扮着鬼脸一边跑出来。这个一休跟我们从电视上看见的一休，形象可真是天差地远，可这倒引起了笔者的兴趣……



有关坂口尚

著名制作人坂口尚，1946年5月5日出生于东京，1963年进入手冢治虫的"虫制作"动画公司，历任动画、原画、演出等工作。1968年离开虫制作成为自由演出家。坂口尚以科幻题材见长，主要作品有《鱼少年》、《贩卖龙卷风的老人》、《石之花》、《灯火》、《VERSION》以及这部于1996年获得第25届日本漫画家协会优秀赏的《一休和尚》。坂口尚于1995年12月22日因心脏衰竭逝世，享

年49岁。他的作品在国内并不多见，除了盗版过《石之花》以及《VERSION》之外，目前好像只有这个《一休和尚》有中文版。

坂口尚的设定、作画风格并不繁杂华丽，笔调颇硬，老一辈漫画家笔下扎实的功力一览无遗。他的作品构图坚实、风格严谨，从第一格到最后一格都维持同样的调性，充分显露出他的专业素质。在《一休和尚》中，运用剧情中多处的冲突与矛盾（后文详），以圆熟的表现手法，突显出在室町幕府后期的乱世中，社会阶级之间的反差，强化了故事的张力。

有关时代背景

1185年，源氏与平氏家族在坛之浦大战，源氏大胜。1192年，源赖朝被任命为征夷大将军，成立镰仓，日本进入所谓的“镰仓时代”。不过源氏的政权并没有持续多久，就被赖朝妻子的娘家北条氏所夺，北条氏不称“将军”，改称“执权”。

镰仓时代中期之后，日本皇室出现了派系之争，分成了“持明院系统”以及“大觉寺系统”两派，在幕府的协调下，由两派轮流担任天皇。1331年，大觉寺系统的后醍醐天皇为了夺回政权，发动倒幕战争，结果兵败被流放。北条氏拥立持明院系统的光严天皇即位。然而反对北条氏统治的势力借机反扑，北条氏的镰仓幕府终于在1333年灭亡，后醍醐天皇返回京都亲自执政。次年改元建武，此为“建武中兴”。

然而后醍醐天皇新政的许多措施，让武士阶级不满，于是又有人拥立北条氏遗族举兵作乱，被足利尊氏平定。1336年足利尊氏入政京都，拥立持明院系统的光明天皇，后醍醐天皇逃到吉野山中，仍宣称自己是正统天皇，于是日本进入分裂的南（后醍醐）北（光明）朝时代（这段历史，也是不朽少女名作《千面女郎》（美内铃惠）中，《红天女传奇》故事的时代背景。

1338年，北朝天皇任命足利尊氏为幕府将军，开始了“室町时代”。到了第三代将军足立义满，是室町幕府的全盛时期。《一休和尚》动画中的“将军大人”，就是这位足立义满。此时的南朝天皇为后龙山，北朝则为后小松，南朝势力已经逐渐衰微。1392年，在权倾天下的足立义满的“斡旋”之下，结束南北朝分裂，北朝后小松成为唯一的天皇。一休和尚的母亲是后小松天皇的妃子伊予局照姬，皇后以她是南朝官吏之女，可能对北朝“心存怨望”，向天皇进言，将怀有身孕的照姬打入冷宫，流放到京都西郊的嵯峨野山区，在这里生下了儿子千菊丸，也就是后来的一休和尚。

借用一下狄更斯的说法：“这是最好的时代，也是最坏的时代；这是最光明的时代，也是最黑暗的时代。”足立义满在位时，强势的幕府安定了社会、政治，经济产业也快速发展。文化方面，新的佛教宗派兴起，净土真宗（一向宗）、日莲宗、以及皆属禅宗的临济宗、曹洞宗，在各阶层中广泛流传，并且受到政府的重视。足立义满信仰临济宗，他仿效宋朝的官寺制度，实施“五山、十刹、诸山”的三级制度，以五座主要寺庙作为佛教重镇。在《一休和尚》中出现的是“东都五山”：相国寺、天龙寺、建仁寺、东福寺、万寿寺。五山之上尚有南禅寺，经常是天皇退位出家成为“法皇”所居的寺庙。由五山丛林的僧人发展出的“五山文学”，是这个时期的重要代表。此外，称为“御伽草子”的短篇小说大为风行，许多著名的传说故事如“一寸法师”仍流传至今。戏剧方面，“能剧”与“狂言”的艺术成就在此时达到顶点，“观世座”的世阿弥元清所著的《风姿花传》，成为日本独一无二的戏剧理论体系。建筑方面，足立义满建造的“北山邸”，即今日的金阁寺（正式名称是“鹿苑寺金阁”），以及第八代将军足立义政所建的银阁寺（慈照寺银阁），至今名满全球，为京都的著名景点之一。

然而在义满死后（1408年），接下来的将军或因能力不足、或因性格恶劣、或因宫廷争权，情势急转直下，幕府开始衰落、战火重起。1438年发生永享之乱，1441年嘉吉之乱，再到1467年的应仁之乱，京都化为废墟……在这战乱间，百姓民不聊生，京都的四条河原地区，随时都有饿死、病死的尸体被任意弃置腐烂；女儿们被卖入风尘，只为求一口饭吃；而贵族、武士、五山僧侣们，依然夜夜笙歌，举行连歌茶会、吟咏风月、狂嫖烂赌，只要“反贼”们的凶刃没有杀到自己面前，就可以过着幸福快乐的日子。老百姓的生活？管他去死！

“朱门酒肉臭，路有冻死骨”，这流传千年的诗句，不管到哪里，哪个时代，都可以用。“金碧辉煌下透出的腐臭气息”，同样也可以拿来描述一休和尚所处的时代。

坂口尚对一休生平的理解



就在这样诡异的环境下，从被抛弃的皇子千菊丸到小沙弥周建，再到宗纯和尚，最后成为一休大师，坂口尚以他的如椽巨笔，带我们和一休一起走了修道、迷惑、开悟、游戏、休息的旅程。

《一休和尚》，是一部充满矛盾的作品，坂口尚强调这些矛盾，突显出一休求道过程的艰辛。因此，这部作品对于那些对佛法一知半解的读者，应该比起目前市面上一堆“倒入开水，三分钟后即可轻松得道”的书籍文章，要有说服力。

一休幼名千菊丸，在嵯峨野与母亲一起生活到6岁，伊予局夫人心想既然俗世荣华已不可得，总不能让这个聪明伶俐的儿子跟自己在这荒野上终老一生吧！于是将他送进名门“安国寺”中，希望千菊丸能成为一个有道高僧。

不管什么宗教，都在思索生命的意义，提供信仰的精神寄托。最高尚的牺牲行为、求道精神，往往出自宗都圈人士。然而，由于人性的脆弱，宗教人士也未必每个人都能笃守教义，尤其教会、寺院这些宗教机构，除了受到平民的信仰崇敬之外，往往也会成为政治人物拉拢的对象，如果没有坚定的求道之心，很容易受到诱惑而堕落。因此，许多卑劣不堪的行为，也出自宗教圈。《一休和尚》中，显赫的五山丛林的“高僧”们，薄伽丘的《十日谈》里所嘲弄的腐败教会，都让我们看到在这些宗教机关里面“求道之心”与“逸乐之欲”的矛盾。腐败的教会贩卖“赎罪券”，不需诚心忏悔告解，即可获得求赎：腐败的佛寺则贩卖“印可证”证明只要有钱，人人都能得道。

千菊丸体内的皇族血液，与被罢黜放逐的身份，是第一个矛盾。

母亲照姬在他6岁时，将千菊丸送进属于临济宗的“安国寺”，法名“周建”，从最低阶的“童行”（比沙弥还低两级）当起。

安国寺虽然不是地位最高的“五山义林之一，却也是个“名门大派”，寺里等级森严，规矩万端，倒也足以反应当时这种“高级佛教”的内部状况。和尚悟道前，比起俗人也好不到哪里去，周建入寺之后首先面对的就是“老鸟欺负菜鸟”这个“放诸四海皆准”的普世常态，得帮“学长”们做各种义务外的打扫、劳动工作。小徒弟们如此，师父们呢？每天算帐，斤斤计较施主们布施的多寡、拘泥寺庙的成规表象，反而忽略了求道之心。周建心中疑惑：“这就是佛门圣地，得道高僧吗？”**寺中僧人们的行为，是第二个矛盾。**

“五山丛林”的名门寺院与政治势力结合，成为新的权贵阶级。寺里的大和尚们锦衣玉食，宝相庄严。除了修行佛法以外，更与贵族名流们连歌吟诗，以文会友，好不风雅。然而寺外在连年烽火之下，民不聊生。京都有四条河原弃置了无数饿死、病死、横死的尸体任其腐烂，有如人间炼狱。更奇怪的是，这些困苦到几乎活不下去，面露饥色的百姓们，仍然虔诚奉献，供养寺庙里白白胖胖的大和尚——尤其离谱的是，这些和尚还嫌供养少，百姓脏。**这个世界运转的规矩是什么？公义在哪里？这是第三个矛盾。**

名门寺院无法满足周建的求道之心，无法解答周建心中的矛盾与迷惑，终于令他脱离名门大派，改投破烂小庙西金寺，衣衫褴褛的谦翁和尚门下，法名改为“宗纯”。开始跟谦翁师父过苦日子之后，虽然前面“佛门酒肉臭，百姓冻死骨”的疑惑减少了，但是又有了新的迷惑。每天只是化缘、砍柴、打水、烧饭，这样能算是在修道吗？谦翁从不跟宗纯讲什么佛法，更有甚者，宗纯只要一打坐修禅就会惹来师父一阵好打。**宗纯抛弃了五山丛林的形式主义，自己却也落入了“坐禅冥思才算是修道”的形式主义之中，这是第四个矛盾。**

矛盾为开悟之母，疑惑为解答之母。身陷重重矛盾的宗纯在谦翁师父的点拨下，见到一丝“道”的微光。谦翁缠绵病榻，临终之时告诉宗纯，为何他一打坐就挨打，问题不在于打坐这种“形式”，而在于心态。宗纯打坐之时，其实怀有“歧视之心”。

“你为何要扫除心愿？为何要达到清净之心？你想到‘尘埃’时，心中自然生出‘清净’，想到‘清净’时，心中自然生出‘污秽’，你感到‘好’时，心中自然浮现出‘恶’，你感到‘美’时，就会生出‘丑’。”



天下之道，不管哪个宗教学派，都隐

然相通。谦翁这段话，不正就是《庄子》(齐物论)中所说的：

“是非之彰也，道之所以亏也。道之所以亏，爱之所以成，果且有成与亏乎哉？果且无成与亏乎哉？有成与亏，故昭氏之鼓琴也；无成无亏，故昭氏之不鼓琴也。”

“求道之心”适足以害道，是非之分，爱恨之别这种差异之心，正是无法得到“道”的原因。昭文鼓琴，宗纯坐禅，皆造成“差别”，只追求、抓住“好”的一部份，是“背道而驰”的作法。《孔雀王》中光与暗的战争，也是这个基调，不尝遍天上、人间、修罗、畜生、饿鬼、地狱六道轮回之苦，只是站在光明的一方意图消灭黑暗，是无济于事的。

师父的一席话犹如醍醐灌顶，令宗纯若有所悟。然而师父的死，以及对于进入佛门多年来，所作所为所参所修都是无意义、甚至有害的领悟，却给了宗纯极大打击。在石山观音寺中闭关7日不饮不食，祈求谦翁师父亡灵的平安，但却无法求得自己内心的平静，万念俱灰之余，投河自尽，此时他22岁。

投河为人所救之后，宗纯投入禅兴庵高僧华叟宗昙禅师门下。华叟出身于天皇御笔“本朝无双之禅苑”称号的名门大德寺，足立义满时代，幕府下令其住持由建仁寺兴南禅寺派任，将其纳入“官寺”系统后，华叟就离开了大德寺，移居琵琶湖畔，过着清贫的生活。

以坚持清贫不攀附权贵的理念与生活方式来说，谦翁跟华叟可谓有志一同，然而修道的方式却南辕北辙：谦翁化缘不准坐禅，华叟坐禅不准化缘。**宗纯所崇仰的两位师父，修行方式却差这么多，这是他心中第五个矛盾。**可见他在谦翁的教导下，虽然略微领悟“差别之心”，但是说起来虽轻松，要放下“形式”这个东西，毕竟不容易。

华叟门下的大师兄养叟宗颐，跟宗纯极不对付，明明自己入门较早，用功又勤，为什么师父对这个死皮赖脸硬要师父收入门下的小子青睐有加呢？自己越是用功、越是尽心照顾生病的师父，为了让师父补身体不惜违抗师命出去化缘，换来的却是一阵打骂。养叟在百思不解之余，对宗纯这个小师弟妒恨交加，动不动就要找他的麻烦。**养叟与宗纯两人截然不同的修道之路，是第六个矛盾。**

这个矛盾在于宗纯是“矛盾之人”，而养叟是“信念之人”。宗纯自幼活在矛盾与苦恼之中，养叟在过去虽不清楚，不过就是画中的表现来看，是属于相信“天下无难事、只怕有心人”的勇猛精进型的人，深信只要努力修行，必能得道。当然这也不失为是一种求道的方法，但是总觉得跟禅宗不太搭界。后来宗纯成了著名的酒色疯和尚，养叟则在官寺系统中成了众人仰望的有道高僧。晚年养叟对宗纯的厌恶依旧不变，但是有着钢铁般意志的他，似乎也对自己一生深信不疑的求道之路产生动摇……说不定在他心中，还羡慕宗纯呢。

25岁时，宗纯解开了“洞山三顿之棒”的公案(即为成语“当头棒喝”之典故)，对生命又有了一番新的领悟，华叟师父赐他新的法名“一休”，代表他又进入一个新的境界。然而，我们在其他故事里经常看到的“经此一事，某某大彻大悟，从此……”并没有发生，就像现实生活不会有“从此之后，王子跟公主就过着幸福快乐的日子”这么轻松的事情一样，修道之路可还长得很呢！

这次公案的领悟，是基于自身的经验与遭遇，关照自身的愤怒与悲伤而得；之后却又再度因为思念母亲而迷惑；然后清晨的一声鸦啼，又使他再次脱胎换骨；虽然看透了世事烦扰，却又无法斩断人心善恶的丝线……从此之后，一休依然以悟道之心，浮沈浊世之流，迷、悟、迷、悟，最后就变成了那个疯和尚，“狂云子”一休。

1430年，暴风雨摧残了京都。1431年，洪水淹没了伏见、醍醐，百姓的呜咽，依然冲击一休的心。

不断地否定、超越、再否定、再超越，这就是坂口尚笔下一休的修道之路。或许也是所有修道之人的必经之路吧！由“稚拙”，经由修练精进到达“圆熟”，再经由心领神会达到“重拙”、“老拙”的境界。思想如此，艺术不也是如此吗？除了有一休和尚的追求佛道之路以外，本书其实还有另一个主角，集“能剧”精义大成的艺术家，世阿弥元清，以及他的艺术之路。



“能”是一种高度抽象的表演艺术，它的原型是唐朝时由中国传到日本的民间曲艺“散乐”。由于是民间戏曲，主要以诙谑、滑稽剧为主。经过长时间的演

变，其中一支走上精致路线——抽象性、文学性、艺术性。到了室町时代，能剧有五大流派：观世、金春、宝生、金刚、喜多。其中以观阿弥清次、世阿弥元清父子的“观世座”影响最大最深远。能剧的演员所取的艺名多类似僧侣的法名，观世父子名字中的“阿弥”就是“阿弥陀佛”的简称，观、世是艺名，清次、元清才是本名。

坂口尚在漫画中对“能”的表现也是严格遵守舞台上的规矩。虽然世阿弥，他的儿子元雅以及义子音阿弥元重出场戏份不轻，但是全部都戴着演出能剧用的面具，背景也不再是原本漫画中的“实景”，而是“舞台”！简单的道具摆设，幽暗的舞台灯光，随着世阿弥、音阿弥、元雅的心境变化，脸上的面具也迅速变换，有如一幕“变脸”好戏！笔者虽然完全不懂“能”的艺术，但也看得津津有味。

世阿弥受到足立义满的赞赏，也被授予颇高的职位俸录，在生活无虑的情况下，让他能潜心研究能剧的艺术。然而义满死后，继任的几代将军都不喜欢他那个过于玄奥抽象的艺术，而赞赏养子音阿弥较为热闹有趣的表演。于是年老的世阿弥被剥夺职务、打入冷宫、被流放外岛、儿子元雅也先自己离开人世……即使被流放，仍然心系“三间四方”的能剧舞台之上，在留给女婿金春禅竹的书信中提到。“这舞台乃上《无止境的世界》，我已舍弃了自我……”这个境界是不是跟“禅”也很接近呢？现世的磨难带给一休更深的领悟，也带给世阿弥更高的艺术层次。他所留下来的著作《风姿花传》，是世阿弥毕生艺术的结晶之作，也是公认的能剧艺术理论最高经典。至今经常上演的戏码约240余出，其中出自于世阿弥手笔的就超过一百出。

1481年11月21日，一休宗纯坐着圆寂了，享年88岁，陪伴在他身边的，是盲歌女阿森。

1996年1月23日，讲谈社发行《一休和尚》第四卷，为坂口先生最后一部作品。

坂口先生的《一休和尚》，是以一种极为严肃的态度，探讨一休的求道生涯，所有美好、丑恶的面相都求忠实呈现，故事颇具冲击力，能够激起读者反思的推动力极为强大，只让人感到求道之路的崎岖严苛，迷惑与真理的交相折磨。



曲未终，人已散！
——中国展台见闻



←曲终人散的中国展台。

在去E3之前，在参展厂商名录上出乎意料地发现了中国展团，是China National Publications Import & Export Corporation组织的，这个机构不知中文名字是什么，是否是中国国家图书进出口公司呢？当时满心欢喜地觉得国内终于有公司参展了，虽然不知道他们来干什么。据我估计，既然是图书进出口公司，那么他们一定是来想翻译些国外的游戏方面的书籍拿到国内出版的，比如说游戏编程的计算机书，这些都是国内急需的。

由于采访日程排得满满的，直到最后一天的中午笔者才有机会到中国展台。发现一些同胞站在展台前，展台上的东西都已经取下来了。想和他们聊聊，但他们似乎着急要走，心不在焉的样子。于是笔者知趣地走开了。结果过了一个小时，转着转着转回来一看，中国展台果然空了。只剩下没人看管的桌子上堆着一堆资料，旁边一个美国人看到中国展台这个模样，含着笑轻蔑地哼了一声。那意思好像是说：花了这么多钱，大老远来了，居然没有耐心坚持到最后。笔者当时觉得脸上甚为无光。因为在E3展的最后一天，这是仅有的一个在中午就撤空了的展台，其他所有国家公司的展台都是到下午四点还在兢兢业业地接待和展示。

走上前去，拿了一本介绍看了看。发现这些参展公司基本都是国内的出版部门，它们带来的基本上是多媒体CD，比如什么《紫禁城》、《茶馆》、《苏州园林》等。但这些东西和E3风马牛不相及。这里需要强调一点：E3是100%游戏的大会！在E3上，商人们只注重游戏，连教育软件都看也不看。这些科普类的文化类的多媒体CD，应该拿到图书展上展出，而不应该拿到E3展上展出。市场根本不对啊！

而且从资料上看，中国展团已经是连续第三年参展了。也就是说，从98年笔者参加E3展后一年就开始参展了，难道经过3年还没搞明白市场不对吗？此次中国展团共有18人，规

模挺大的了。但就展台面积来看，不要说18个人，10个人做沙丁鱼状也塞不进那个展台。大部分人可能也就是来美国游玩而已。

而这本介绍上面印着十几个人的个人照片，产品介绍却只是列了CD的名字。这也是本届E3上少有的。因为其他公司的资料上都是印游戏的介绍和游戏的画面。即使是SONY、SEGA、微软这样的巨头都没有把自己领导的照片印上去的。因为人家做生意要看的是你的产品，不是你的照片啊！这本介绍，看来是印给我们自己看的，不是给客户看的。

而我们可以设想一下另一种中国展团，即由中国游戏公司和小的制作组，如金山等，每个公司出2－3人，也统一组成一个10人的团，统一印制游戏介绍，来E3为中国游戏呐喊宣传，更重要的是吸引投资！那效果该是多么好啊！笔者不禁感叹：中国的事情就是这样啊！有钱来的，并不是真正需要来的，也不太珍惜这机会；迫切需要来的，却又没有钱或者机会来观摩学习宣传。

再回头看看附近的韩国展团，笔者苦笑着摇摇头。我们差得真是太远了！



访谈录

革命性的RPG
——《黑与白》设计者Peter Molyneux访谈



此次E3最重要的收获，乃是有幸采访到了游戏业的传奇人物，《黑与白》的设计者，大名鼎鼎的Peter Molyneux了。此人在美国著名游戏设计师中不说数一数二，起码也是排名前五之内。此次能够面对面地采访到他，可以说完全是机缘巧合。

一开始是因为微软在E3上临时加了一系列XBOX吹风会。这些吹风会分为两种，一种是专门针对媒体的，以新闻为主；另一种是针对游戏设计公司的，请了一系列名人来献身说法，鼓吹XBOX。由于是临时增加的，不在事先印发的会议日程表上，所以笔者开始根本不知道有这么一回事，第二天中午走着走着发现一个屋子门口一个大牌，上面赫然印着"微软：XBOX吹风会"。大吃一惊！于是马上向看门的说明身份，获准进入。里面人已经坐的不少了。找了个位子坐下后，跟旁边的一个胖子说："真累啊！都第二天了。你老兄怎么样？"胖子说："我刚下飞机！我想早点回去！"我心想这家伙很变态啊！一问他原来是某个电台的记者，不是专门搞游戏的，只是来泛泛看一下而已。于是又谈到他们电台搞什么节目。他提到一个极变态的节目"Dr. Laura"(劳拉医生)。Dr. Laura是一个心理咨询节目。一些恋爱婚姻家庭遇到问题的人打进热线电话，然后Dr. Laura在半分钟内一通傻瓜愚蠢糊涂笨蛋把打电话的人骂得狗血喷头，然后就挂断电话把对方打发了。而打进电话的人挨了一顿臭骂却似乎获得了某种满足。我以前开车的时候常听这个节目。其乐无穷啊！很多人都不喜欢Dr. Laura这个人，但却听她的节目找乐。因此这个节目是全美最叫座的电台节目之一。两人开始"损"起Dr. Laura，说此人过于尖酸，自以为是。说到妙处，不禁哈哈大笑。



↑DC版已经被迫停止开发。令人振奋的RPG，可惜的是

这时台上宣布吹风会开始。于是大家马上收敛笑容，个个正襟危坐起来。微软的人把来宾一介绍，立刻全场轰动。原来台上靠边坐着的高个瘦子就是《黑与白》的设计者Peter Molyneux。他这次带来了一个正在开发中的RPG游戏。据说这个游戏的设计是如此的新奇，将要改写人们对RPG游戏的认识，甚至要重新定义RPG！由于笔者一直对RPG情有独衷，也自认有些研究和心得，马上精神抖擞起来，要听听这业界顶尖的游戏设计师的高论。

Peter Molyneux以极为浓厚的英国腔英语开始了他的演讲。(毕竟是英国小镇玩具店主的儿子啊。乡音总是难改。本人还是觉得美国腔听起来更悦耳动听。当然也有美国人认为英国腔是身份和知识的象征。哈哈！)他首先提到自己在20年前就想做RPG游戏。当年玩了早期的RPG游戏后，马上沉湎其中，为此还冷落了身畔佳人，结果最终被女朋友蹬了(大师亦未能免俗尔)！然后谈到为什么一直没有机会做RPG游戏。一是技术不成熟，另外计算机的运算能力也不够。二是他自己的公司也没有RPG开发的经验。现在随着XBOX的推出，运算能力的问题基本解决了。他的公司也招了一批有RPG经验的人。因此不做则已，一做就要做个改写RPG游戏历史的大作！

他正在做的RPG游戏，代号为《Project: Ego》。它和目前我们所玩到的RPG游戏的区别在于：其他RPG游戏的世界都是所谓预先编好的世界(scripted world)，也就是说游戏中的各方面都被预先设置得死死的。比如说我们经常在游戏里看到农夫在地里干活，无论主角在他周围杀人放火他都不管，只顾自己耕耘。而Peter Molyneux要在《Project: Ego》中创建的是所谓的模拟世界(simulated world)，是具有极大自由度的世界！在这个模拟世界中，玩家所做的任何事情都会明显改变这个世界和玩家自身！这时Peter说还是给大家看看游戏吧，光凭嘴说不够鲜明生动。于是大屏幕一亮，但就在这时，微软的人一下窜到讲台上，厉声说到："请大家关闭照相机！"大家愤愤之情，马上溢于言表。Peter打圆场说我们E3后会把图像放到网上，大家不用着急。(这就是商人和设计师的区别。实际上真要想偷图像的话容易得很，用超小型照相机不就得了。从来这些保密措施都是防君子防不了小人的。)

Peter介绍说：我们知道传统的日式RPG，主角永远是15岁。也就是说在开始游戏时，15岁的主角开始了大冒险。而到

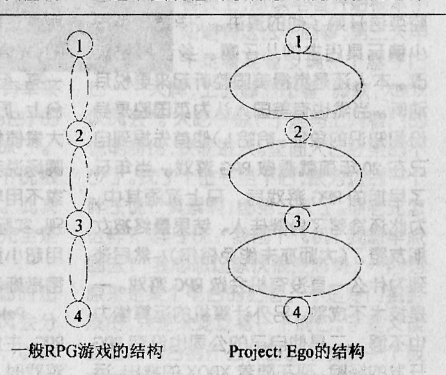
了游戏结束，主角的年龄外貌一点变化都没有。而在《Project：Ego》中，主角的年龄会随着游戏的进行而增长，由少年到青年到壮年，到老年，如果你还不能通关的话，就会自然死亡。而在壮年期的主角的力量要比青年期强很多。主角的外貌也随着年龄改变，比如说由少年期到青年期转变过程中会出现第二性征，而由壮年期到老年期会出现皱纹，老人斑等。而玩家的具体操作，也会极大地改变影响主角的特性。这个游戏所贯穿的就是一个词：reflective。翻译过来就是反应，意思是游戏中的任何事物之间是相互影响的关系，并且玩家可以看得到这些相互影响的效果。比如说如果玩家在游戏中经常锻炼，去练级杀小妖，那么他会慢慢长得膀大腰圆。而如果玩家比较懒的话，他的胳膊会变细，会驼背，臀部增大（即所谓的梨型体型）。如果主角在战斗中负伤，身体上会出现刀伤的痕迹。如果在太阳底下的时间太多，会晒黑。你可以换不同的衣服。如果你在村庄里看到谁穿的衣服好看，你甚至可以把他/她杀了后剥下服装自己穿上。你可以改变发式，比如说剃个秃子或者板儿寸。你也可以故意留连鬓络腮胡。拜三维图像之福，这些细节都可以在玩家面前完全体现出来了。

而游戏中主角和配角之间的交互程度也是很深的。Peter专门演示了一下：主角走到一个村姑面前，哗地拔出了刀。只见村姑大叫一声，说："I got kids！"翻译过来就是："饶了我！我拖家带口！"这时全场哄笑。另外你也可以恶作剧似地把衣服脱光，然后在村里大摇大摆地走来走去，其后果是……可想而知。你作为一个武士，在冒险过程中，你的故事将作为传奇在一个个村庄传颂。如果你干得漂亮，你会成为孩子们的偶像。你会发现当你走进一个村庄时，孩子们都模仿你的装束发式，他们会跟在你的屁股后面，希望能够跟随他们心目中的英雄。这时你仿佛是一个耶稣+流行歌手，你有无数的信徒，你可以左右这个虚拟世界的潮流和时尚。

你甚至可以组建家庭，生儿育女！最终通关后，你一生的经历将被总结为一部史书。你可以一边翻看一边回顾自己成长的历程，奋斗的足迹，恋爱的温馨，家庭的和美。当你合上这部书的时候，你可以自豪地对自己说："人的一生是应该这样度过的：不因虚度年华而悔恨，也不因碌碌无为而羞愧；因为我的整个生命和全部精力，都献给了世界上最壮丽的事业……"

从前面的介绍来看，《Project：Ego》确实不同于我们所见过的任何传统RPG游戏。它确实是少有的具有革命性的游戏。但仔细想想，困扰RPG的最重要的线性故事情节的问题它还是没有解决。我们可以用一个图来更详细地说明。

一般RPG游戏的结构是线性的，由一连串强制性的事件序列构成，如图中的圆圈1、2、3、4。玩家得先完成事件1，然后才能够玩下去，到事件2，再到事件3。在事件与事件之间，有一定的交互性。玩家可以自由移动，去和游戏世界交互。但一般RPG游戏在这方面给玩家的自由度不太大。而《Project：Ego》所做的，就是把这部分的自由度极大地提高。如图中所示，事件与事件之间的自由度和交互性极大膨胀。但是你还得事件1事件2这样地按步就班地玩下去。《Project：Ego》并没解决RPG的多线性问题。



一般RPG游戏的结构　Project: Ego的结构

我们其实也可以看到这种模式实际上和《黑与白》很相似。《黑与白》中的交互性也很强，比如说游戏中所有的石头都可以被玩家抓起来抛向远方（你还可以抓起村民……），但它的总体结构基本上还是关卡制的，你还得完成一个个任务。

Peter最后说这个项目已经开发了1年，还要18个月才能完成。现在我们看到的图像，只是最初级的，以后肯定会更出色（就笔者看来，图像已经相当棒了！）。Peter的游戏一般都是慢工出细活。我前几个月曾看到他写的一篇关于《黑与白》开发的总结文章，披露说《黑与白》开发了快三年，其间曾有一个阶段实在问题太多摊子太开难度太大，都考虑放弃了。但后来还是咬牙坚持下来，终于完成！我们可以看出，大师并不是只需要灵感就够了，更需要执着的精神和坚韧的毅力啊！

吹风会结束了，大家满意地走出会场。笔者也难以掩抑兴奋之情，这是我在E3上看到的技术上最有新意的东西了。然而故事还没有完，就在这天下午笔者居然又面对面地采访了Peter。

事情的源起是这样的：本来微软的XBOX市场宣传部的James替我安排了和他们的主管Peter的采访。笔者为此准备了很多关于XBOX的刁钻问题。当下午三点笔者如约到达微软的展台时，说明我和Peter三点有约会。接待小姐便把我带进了一间专门采访用的小屋。一看，Peter Molyneux就坐在沙发上。我当时就糊涂了，不是和市场宣传部的主管吗？难道他是市场部主管？马上明白微软把我带到错误的房间里了。一定有另一个Peter在另一个屋子里等着呢！但还未反应过来，接待小姐和Peter Molyneux的代理人就热情地介绍开了。这时再说我走错屋子已经晚了，也不礼貌。干脆将错就错，抓住难得的机会采访Peter Molyneux吧！

笔者问的基本都是关于游戏设计的问题。第一个问题是：在《黑与白》中第一次采用了所谓的姿势控制/识别技术（gesture recognition and gesture control）。这个东东以前一直是被大学里的教授们研究的，有很多相关的技术论文，游戏中从未有人用过。您是否是看了那些论文后，产生了采用这种技术的想法？Peter的回答令笔者大吃一惊。他说他从来不读论文！因为他要独立思考各种新奇的想法，不愿意被别人的思路影响！《黑与白》中的姿势控制技术是从绘图程序中得来的灵感，他想我们可以让玩家们像使用绘图程序一样在屏幕上画看不见的线段，以此来控制游戏。《黑与白》中的技术和那些论文没有任何关系。（评：就这点笔者的看法是：如果你也是Peter Molyneux这样的天才，你当然不需要读

论文，就可以自己独创思路，最后殊途同归，搞出 gesture recognition。那再好不过了！但对我们大多数人和大多数游戏设计师来说，你不是天才，那你最好还是读读论文，了解其他人的新奇的想法。这样可以弥补我们才力上的不足啊！说不定我们可以抢在 Peter Molyneux 之前就读到 gesture recognition 的论文并应用于游戏中呢！）笔者问的第二个问题是和笔者专业有关的。因为人机交互是侧重于研究人在使用计算机时的行为，并解释这些行为，以此为根据进行软件设计的。笔者问 Peter 是否在开发游戏时观察研究玩家！Peter 的回答极为干脆：玩家必须参与游戏设计！每周他都请一些玩家到他的公司，让他们玩最新的游戏，然后观察他们的反应，询问他们的看法感受，然后以此为根据再修改设计。然后下周再请另外一批新的玩家，这样总是得到最新鲜的意见和反馈。（关于这方面，有兴趣的读者可以查一些关于 user－centered design 的资料，讲的就是如何观察用户、理解用户、以用户为中心设计软件。）笔者的第三个问题是：您以前一直都是做 PC 游戏，《Project：Ego》现在是给 XBOX 开发，是您的第一个游戏机游戏吧？他说是的。这是第一个游戏机游戏。笔者又问：为游戏机开发游戏是否和开发 PC 游戏感觉完全不同？Peter 说：绝对的！硬件不一样，主要是手柄的问题。整个游戏性的要求变了。最后的问题是笔者最关心的。我说我昨天下午和 ENIX 的人谈过，他们公司的 RPG 是代表了日式 RPG 的最高水平。但他们对目前游戏做得越来越复杂的趋势不以为然。他们认为游戏性要简单有趣，集中于某个方面。像《莎木》游戏中的世界做得太大，玩家可以和所有的物品交互，这样的话反而使他们迷失，使得游戏性大打折扣。您的《Project：Ego》这样的游戏，也是具有极广大的世界，也是玩家可以有和几乎所有物体交互的自由度，这样是否会使玩家们应接不暇呢？Peter 思考了一下，说这个问题还是比较好回答的。首先要在游戏中明确告诉玩家下一步要干什么，比如说要去山洞里把龙杀掉。那么在玩家走在奔向目标的道路上时，当他和同伴（女性）经过广阔的原野上时，他们看到原野上盛开着美丽的花朵，在风中摇动。这时候，如果玩家想弯腰摘下任何一朵花，送给他的美丽的同伴的话。他应该能够做到！游戏应该给他这种自由度。我觉得，我的游戏就是要做成这样！（评：这个例子很好很生动！实际上就解释了笔者前面图中所示的《Project：Ego》的设计结构。用八个字概括就是：目标明确，无限可能！）



←和 Peter Molyneux 的合影。

一家没有程序员和美工的世界著名游戏软件公司

——Enix 访谈



这篇访谈是读者们应该仔细读读的！因为其中有很多内容前所未闻，连笔者都是第一次听到。采访之后我才深深地感到：虽然身为特约撰稿人为《电软》写稿有好几年了，在国外接触到的各种资料也很多，平时也自诩对游戏业有甚了解，但实际上对具体的商业运作的理解和认识还是很有局限性的。当然，部分原因是一直都是在学校里，技术上的东西接触比较多，而实际商业上的运作，没有真刀真枪到业界去打拼，理解自然浅薄片面，好像雾里看花似的。闲话少说，切入正题！

作为和 SQUARE 齐名的 RPG 游戏制作公司，ENIX 在美国远远没有 SQUARE 有名。但每届 E3 倒都是必去，虽然展台比 SQUARE 小多了。这次去之前给 ENIX 去了一个 Email，简单地介绍了一下《电软》的情况，并询问是否有采访的可能。马上就收到了一个家伙的回信。回信里说无须介绍，他是《电软》的老读者了。他在中国待过一段时间，当时住在东直门外，每月都到小摊上买《电软》看。于是约好在展览第一天的下午到 Enix 的展台会面。

17日下午，笔者如约前往。在前台报上名姓，只见一个头发长长的美国青年走出来，双方寒暄一阵。然后到里面坐定。稍微一谈就十分投机。他曾在中国工作几年，现在又在日本公司干，对亚洲文化和市场都很有见解。双方自然就多谈了这方面的问题。

首先他向笔者介绍了 ENIX 美国分公司的情况。ENIX 曾经在 90 到 95 年在美国建立了分公司，但 95 年以后由于办得不好，一度退出美国市场。到 99 年才重新建立了分公司。然后笔者开始提问，第一个问题：ENIX 在 16 位机的时候风光无限，到 32 位机时却步履迟缓。无论是作品数量，还是技术革新，感觉都被 SQUARE 拉下了。这是否是因为 ENIX 在策略上比较保守，不太象 SQUARE 那么胆大？他很坦诚地说：确实 ENIX 在日本公司中是比较稳健的，也就是说比较保守一点。在 16 位到 32 位的转换阶段步子太慢，以致作品出现空档。

他接着谈到 ENIX 和 SQUARE 的本质区别是 SQUARE 有自己的强大完备的内部开发力量，也就是说 SQUARE 自己养着几百号程序员美工动画师，可以自己完成游戏所需要的一切工作；而 ENIX 所奉行的是所谓的"制片人模式"（producer model）。这种模式就是：公司里只有所谓的制片人，即一般意义上的游戏设计师。公司只是设计游戏，而美工和程序工作，全部转包给其他公司。当时笔者确实觉得耳目一新：ENIX 这么赫赫有名的游戏公司居然没有一个程序和美工！天哪！还有这么搞公司的！这种模式的好处是：第一，侧重游戏本身的设计，特别是

游戏性的设计。由于公司里游戏设计师只有一个任务:设计游戏和游戏性,因此不受其他干扰,容易出精品。第二,运行成本少,不用雇佣很多人员。第三,不用投入很多资金去搞技术储备。但也有一定的缺点,比如技术上肯定比SQUARE慢一拍,另外需要投入极大的力量进行质量控制。(评:这种模式有点象好莱坞的拍片制度:片厂平时不白养活人,有了一部片子后,再把各种人招到一块。片子拍完,人们又成了自由人,又得到处找新的片子。如果游戏业采用这种模式,则需要:第一,市场上有足够的从业人员,并且他们的素质要有保证;第二,有几个有实力的、信誉良好的外包公司。)

然后我们又谈到大陆市场,比如盗版。觉得无甚良策,这个问题解决不了,市场发展不起来,投资也不会有。又说到大陆人力资源丰厚,专门给国外市场做软件倒是很有前途。比如说他们GBA游戏中75%的工作都是在上海做的。

接着又谈到美日RPG游戏之不同。他说你注意到没有,美国著名游戏设计师都是搞技术出身的(比如笔者采访过的Peter Molyneux自己就是个很好的程序员。)而日本的游戏设计师一开始是搞音乐的、搞漫画的、或者是作家(比如GDC上采访的松浦雅也就是搞音乐的。而《勇者斗恶龙》一开始的三巨头就是一个漫画家、一个音乐师、加上一个说故事的人)。而你拿到美国游戏公司的开发计划书,你会看到这计划书是这么写的:我们要用什么什么样的技术,这技术多么高级,多么领先等等。而日本公司的开发计划书,则是说我们这个游戏,玩家玩起来是什么样,多么多么好玩等等。美国公司普遍重视技术和创性,而日本公司更注重玩家的感受和游戏性。

另外笔者问了特别关心的问题:ENIX是否会为XBOX开发游戏?他说ENIX美国公司正好离微软总部不远,因此微软也是经常地来拜访并做他们的工作。但ENIX目前还没有任何计划去给XBOX做游戏。

谈着谈着他笑着说ENIX还有个副业——做酱油。据说在ENIX网站上还专门有那个子公司,也就是酱油公司的资料。两人于是大笑(下次吃寿司,要买ENIX的酱油哦!)。

这时笔者露了一大怯。他说到他以前在北京的一家会计公司工作。我提笔想把这个公司的名字写下来,写到"会"字忽然卡壳了。于是越过去,先写了"计"字。然后又努力地想会计的"会"怎么写,迟疑地写了个"快"。一看又觉得不对。他一看马上提笔写了个繁体的"会"字。当时觉得好惭愧啊!只好调侃地说"在美国待的时间太长了,中文都不会写了!"(长期用电脑写作的一个很可怕的后果就是很多字提笔时想不起来怎么写了。因为用拼音或其他输入方法输入文字是一个从读音到字型辨识比较的过程,而写一个字是把字型从记忆中取出的过程。一个辨识,一个取出,两个过程不同。)一看已经谈到6点多了,E3其他展台都关门了。于是告辞出来,约好以后再联系。

这个ENIX里的中国通,姓罗名江。





随想录

英语!英语!英语!

面对全球一体化进程,公司与公司间在国际市场上的竞争,很大程度上是语言能力的竞争,交流能力的竞争。也就是说英语作为通用的国际商业语言,对一家外国公司来说至关重要。由于笔者的特殊关系,经常接触到一些国内公司自己编写印刷的外文资料和介绍。可以毫不客气地说,其中95%是没法读的,外国人是读不懂的!英语人才的缺乏,是制约我们在国际市场上竞争引资的巨大障碍。

此次E3,笔者专门到韩国和台湾公司的展台看了看。它们在这方面的问题也是很多。比如那个很大的韩国公司eSofnet,只有负责对外联系的市场部人员会讲英语,而负责在展台前演示的开发人员要么不会英语,要么说得磕磕巴巴,笔者听不懂。而其他韩国公司也都是有这个问题。虽然最终客户要和市场部人员正式谈,似乎演示的人员英语差点就差点了没啥。但实际上这样极大影响了公司的宣传和形象,使得参展的效果大打折扣。

而台湾的圣教士公司,因为一开始到她们那里说的是中文,笔者不知道她们英文水平如何。(笔者最不愿意跟中国人说英文了,总觉得那怪怪的!中国人和中国人之间还是说中文的为好!)但从她们的资料上看,翻译很吃力,语法错误也不少。比如说读她们的RPG游戏《鱼美人》的英文宣传材料,就十分别扭!因为虽然是英文的材料,但却不合英文语言习惯。当然有些东西本身就很难翻译成英文。比如说武侠,你怎么翻译?那些历史文化传说的东西你怎么翻译?那绝对是在我们这些搞游戏的人的英文能力范围以外的。一个例子是《剑侠情缘Ⅱ》。笔者曾经把它翻译成"Sword Master Love Story Ⅱ"。这是大白话,再翻译回来就是"使剑的大师的爱情故事Ⅱ"。最重要的"侠"和"缘"就没法翻译!(如有高手有更好的翻译,请给我发Email切磋一下:zhanye@yystudio.com)当然这个翻译美国人起码还明白,因为这种命名方法和电影差不多。而翻译不好,那是绝对地要出现搞笑效果的。现在各公司一般都是硬翻和瞎翻,翻得让美国人看起来莫名其妙,如坠云雾里。

一般来说,中国公司,包括台湾,甚至香港公司的资料中出现问题有几种:第一,语法错误。这是没办法!虽然我们学生的TOEFL语法总拿满分,但自己一写一说,语法错误就连篇。第二,即使语法完全正确,也有个是否符合外国人语言习惯的问题。就是说:并不是把中文稿原样翻译就完了,因为美国人和中国人说话时的逻辑习惯不同。笔者就有这样的感触:同一个题材,你用中文写作和用英文写作脑子里的处理过程就完全不同。笔者曾经写了一篇关于界面的文章,原文是用英文写的。后来想改成中文。以为会很容易。结果真改起来叫苦连天。因为



英文的整个逻辑结构组织结构语言习惯都和中文不同，改成中文根本不通。你改成中文时老得在两种不同思路之间切换，搞得极为疲劳。还不如重写一篇中文的。目前大部分中国公司的宣传资料都是先写好中文，再翻成英文。这铁定的要出问题，绝对地写不好！而注意了外语的逻辑结构和中文的不同也还只是第二步，还要注意语言习惯。也就是在这个语言环境下，一般外国人应该怎么说。这和不同民族文化和社会发展有关。比如说同是英语，英国人和美国人在同一个情况下说的就不一样。总之，英语问题太重要了，也不太容易解决。

而令笔者更疑惑不解的是，即使是SEGA这样的大公司所发放的英文资料中，打错了字的，语法不太通的，也比比皆是。要知道SEGA的美国分公司建立这么久了啊(实际SEGA一开始就是美国公司)！

展台美女现象



展台美女，英文为booth babes，是任何大型展览会上必备的一道亮丽的风景线。但笔者三年前在亚特兰大参加E3展时，记得并没有那么多的美女助兴。那时E3展还刚刚兴起，各公司顶多找些大学生中学生来帮帮忙。记得任天堂展台的女孩穿着都很朴素的样子，虽然朴素但难掩她们的年轻和美丽。而前年去年都没有与会，当时从国内网站上找来些照片看看。一看吓了一跳：E3居然搞得这么活色生香的了！照片上美女们衣着暴露，表演火爆。笔者以为今年也会看到同样的景观。但到洛杉矶后，明显感到今年的E3在这方面低调很多。展台美女少多了，过火表演也少多了。这是好事！

对外国观众来说，也许不太清楚实际情况，看得眼花缭乱而不明就里。这里就简单地介绍一些展台美女的情况：她们是谁？她们在表演什么？她们的报酬等等。

展台美女当然都是临时招募的。不外乎有这么几个渠道，当地的夜总会和俱乐部、餐馆、学校等。有一些姑娘是以跳脱衣舞为副业。比如说美国婚姻风俗中有一个很有意思节目叫bachelor party。就是一个小伙子要结婚了，他的哥儿们给他庆祝一下，搞个聚会。一般要请一个非常漂亮的脱衣舞女来表演。其寓意是这是你作为单身汉能够声色犬马的最后一晚了，看了最后一场脱衣舞表演后，结了婚你就必须忠于你的妻子了。不能晚上再和我们这些哥儿们出去找乐儿了。因此这个bachelor party有点告别式的意思，就是要告别自己的荒唐自由的单身汉生活了。(而笔者所接触到的左邻右舍中的美国年轻夫妇们，生活可以用乏味来形容！根本比不上国内夜生活的丰富多彩。那些丈夫们绝对是模范丈夫。每天下午下班就回家，吃完饭抱着孩子到邻居家谈谈天。9点多熄灯睡觉。周末就锄草种花收拾花园干家务。美国人不管结婚之前怎样，结了婚后还都是很顾家的。家庭观念很重！)脱衣舞女一般身材很好，也年轻，到各俱乐部就可找到。E3上很多展台美女都是这么雇来的。另外有些餐馆，比如著名的Hooters连锁店，也以短装女孩而闻名。也是E3展台美女的来源之一。

她们的主要任务是发放材料和纪念品，并和玩家合影，也有少量表演项目。而去年的有些表演节目确实比较不合适！比如说去年SEGA为了配合《第五频道》这个游戏的推出，特意找来舞女助兴。让她们在霓虹灯光下，锁在一个高悬的大笼子里(这种笼子叫go－go cage)，还有绕着一个柱子扭来扭去。这种"舞蹈"实际上是美国脱衣舞俱乐部里的例行节目，只有脱衣舞女才会那么跳，毫无品味可言！

一般来说，展台美女们能够拿到150到450美元一天。如果有特殊表演或者任务，可以拿到更高。报酬应该说是挺不错的了。

前面说过本次E3美女明显少多了。主要的大公司的展台都没有用美女助兴。只有2家例外，也是最火爆的：TECMO和《Wolfenstein》的展台。TECMO是找了几个姑娘来扮演《DOA》角色和玩家合影。但实际上那几个姑娘从相貌到衣着一点都不象游戏角色，只是暴露而已。而且那个亚裔的女孩长得别提多难看了。但就这样，TECMO的展台还是里三层外三层被围得水泄不通。而《Wolfenstein》(即"狼窝"，最早的"三维"射击游戏的最新版本)的展台是有些姑娘着绿色的军装，但领口半开半掩露出红色的内衣。展台附近也是人山人海，每每造成交通堵塞。

我们知道，游戏业基本上是一个男性的职业，玩家群也是一个以年轻男性为绝对主体的人群。因此，用性感和美女来做宣传，本身是无可厚非的。因为性感可以产生巨大的经济效益。比如说著名《古墓丽影》中的Lara Croft，其身材比例达到了夸张的程度，也是因为走性感路线而一炮而红的。但是象去年那样搞得确实有些过火，什么东西都是有个度。过犹不及也！这个问题应该这么看：作为一个展览，一个产业，没有美女助兴不可；但太多了，喧宾夺主了，搞得品味太低了，也就不太好了。

这次展会上，有几位身材窈窕穿白色T恤和短裤的姑娘，在展区里优雅地遛狗——非真狗也，乃SONY之机器狗。给人感觉很好，温馨亲切！比去年SEGA的绕柱脱衣舞，孰优孰劣自不待言。



拾遗篇

●这次E3碰到了经常给《电软》和《批评》写稿，现在在Ubisoft工作的叶伟君。本来约好16号晚上一起吃饭。结果给旅馆打电话说查无此人。我以为他可能是17号才能到，或者飞机晚点。于是自己在旅馆准备材料，过了半小时。忽然顿悟：一定是美国人把名和姓搞反了。再打电话去才接通。此时已经是晚上9点了，于是饥肠辘辘地一起去洛杉矶郊区的中国餐馆吃晚饭。我自4年前出国后，还没有回过国，对国内情况不甚了解。另外也没有机会和国内同道切磋。叶伟君见解犀利，言语尖锐，谈了不少国内业界的情况，也谈到他正在开发的针对国内市场的原创游戏。笔者看了看他们美工做的人物设定，典型日本风格，几可乱真，感觉很不错。

●台湾的圣教士公司这次带来了很多游戏，如《鱼美人》《七仙女》《宝莲灯》等。应



该说做得还是很不错的。他们的展台规模很大，大幅的宣传画板很漂亮。

●台湾智冠公司带来一个《第七封印》的游戏，要试试美国人的口味。他们认为武侠等游戏在美国市场上不可能很容易打开局面，而这个《第七封印》故事背景比较国际化，因此拿它来做试金石投石问路。

●台湾公司所带来的另外一个巨乐的小软件是模拟器，可以在Pocket PC等彩色PDA上模拟任天堂16位机游戏。这样Pocket PC可以当彩色掌机用了。目前在世界上似乎没有其他公司有类似产品，确实令人耳目一新。当然实际上Pocket PC用的WIN CE，应该比较容易把WINDOWS下的模拟器改到PocketPC上。

●看到本应属于自己的东西被别人所取，人生最痛苦的莫过于此。而这样的事情，每天都在世界上层出不穷。这次E3上人们就看到，《古惑狼》的原创公司已经没有这个角色的所有权了。现在是Universal Studios的公司找了个英国公司开发它的续篇。其原因是当时开发时，为了获得资金支持，原来的公司把角色所有权给了Universal Studios。现在古惑狼身价百倍，有暴利可图，自然Universal Studios要把它收回去了。

●《帝国时代》的下一代产品出现了！Ensemble Studios推出了《神话时代》，全3D化，效果很好。

●洛杉矶的中餐很不错，做的菜很地道，价格极为便宜。象一盘红烧乳鸽才6.5美元，比其他地方便宜3美元左右。原因是中国人多，餐馆竞争激烈，质量必须好价格必须低才能生存下来。

●洛杉矶自然环境恶劣，干旱缺雨，地表裸露，植被难生。但富人们似乎总愿意找自然环境不好的地方修建他们的豪宅。比如说大家熟悉的电影《公民凯恩》中，凯恩的xanadu就是建筑在沙漠中的。这个片子是以真人为素材，那个原型确实在沙漠里有一座"行宫"！而破烂的洛杉矶居然也有这样一颗明珠，那就是著名的比华利山庄（Beverly Hills），就是好莱坞影星的聚居区。专门有游览车带你去逛，然后导游告诉你这栋房子是梅格oo瑞安的，那栋是麦克尔o道格拉斯的啦。让大家过足眼瘾。

●用WORD的字数统计看了一下，2万多字了。打住吧！E3的新闻还有很多，E3的游戏更多，无法一一介绍。本文挂一漏万，只能算给读者一个对本届E3的粗浅的认识吧。（写这种东西也太费神。自己也感觉都有点写伤了！）

●这次还专门采访了Infogrames负责亚洲事务的副总裁，是关于Infogrames进军中国大陆的意向。下月会单写一篇。



←笔者所拿到的纪念品算很少的。因为大部分时间都在开会和采访。其中有SONIC十年纪念章，台湾圣教士公司的糖盒，水晶高达（实际是塑料的），劳拉的塑像，还有PS2的巨大的CD夹子。

睡神扫描!

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony





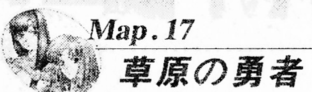
目录





尤多娜英雄战记
剧情完全攻略

文/莱因总帅　　责编/PERFECT



Map.17 草原の勇者

休整完毕的リュナン准备与レオンハ－ト公联合，率领セルバ兵共同攻击セネ－。而对故国忠心耿耿的レオンハ－ト公立即同意出兵，并先行率军出征。

本关开始时レオンハ－ト已带领大队弓骑兵在右上方作为援军出现，不过要注意的是敌人主将カ　ネル弃城而逃，他身上带有的星级サリアの书（装备后角色攻击与技巧成长率大幅度上升）是必须得到的。所以最初应当让主力从下放包抄カ－ネル的退路，他的卫兵不会主动攻击リュナン军，所以可以放心的让法师靠近。第十一回合画面上方会出现スカイドラゴン这只强力的龙。リュナン最好抢在她出现前占领据点，否则画面上方的レオンハ－ト军就危险了。

得到宝物：サリアの圣书（カ－ネル带有）、SKLプラス（ガ－ドナイト带有）、魔法の盾（ガ－ドナイト带有）、ゆうしゃのあかし（アクスナイト带有）、ピラム（スピアナイト带有）、クレインクレイン（杀死クレインクレイン后很大几率得到）

隐藏人物：ミンツ进入右下方的民家可得到被救出来的レニ－，她可是本作最强的弓兵，不但移动力可以成长。特技也相当强力，将是军中的主力！



Map.18 黑い森

リュナン军在レオンハ－ト公的协力下成功的攻下カ－ネル镇守的重镇，向帝国要塞バルト进发。此次リュナン的对手是人称カナン之盾的老将军バルバロッサ所率领的バルト军团。出阵前老将军将小公主送走，决心死战到底。

バルト要塞易守难攻，加上祈祷师不断召唤魔物。要想用现在的实力攻下来几乎是不可能的。没有信心的话，只要等到三十回合，バルバロッサ将军就会自爆。不过，想得到宝物就必须靠ジ－ク与转职为龙骑士的ラフィン突击到后方杀死祈祷师，而トムス装备クレインクレイン后射杀要塞内祈祷师マホバ后，ジ－ク就可以从后方进入要塞进行毁灭性破坏了。当敌弓手全灭后リュナン率大军从正面攻入要塞正门，バルバロッサ将军十分强大，只能用魔法打，如果没有实力击败他则等到第三十回合就会发生バル



バロッサ将军自杀事件。

得到宝物：再移动の书（要塞内左边民家只有ミンツ进入可得）、ゆうしゃのあかし（民家）

隐藏人物：无



Map.19 巡り会い

バルト要塞被リュナン军攻克的消息传入サリアの村后，村内的暗黑神官クヌ　ド因为村长找不到他们要找的人而大发雷霆。似乎リュナン军的到来使他们异常惊恐，到底村中隐藏着什么人物呢？

占领バルト要塞后，サリアの村就在眼前，リュナン率军进入后，竟发现了失踪许久的ロフア－ル王，他因为负伤而躲在サリア村养伤。见到黑暗兵侵略村庄毅然挺身而出。ロフア－ル王是相当强的，根本就不用帮助他。到是下方的暗黑神官クヌ－ド对リュナン军有很大的威胁。当务之急就是全军突击，争取三回合将クヌ－ド与周围的暗黑神官杀死。但不要急于占领据点，让リュナン去与ロフア－ル王对话，可以得到了星级マインスタ－剑（对魔物奇效）。如果サ－シャ在场与ロフア－ル王对话可以得到LUK+3。然后制压据点就过关了。

得到宝物：ボルガノン（民家）、とおいやしの杖（民家）、银の斧（民家）」

隐藏人物：无

过关后立即去ヴェルジェ，这是レティ－ナ加入的条件。



Map.（地点:リグリア－） 遭遇战

成功占领サリア村的リュナン推举ロフア－ル王为尤多娜同盟军总盟主，但ロフア－ル王以自己是败军之将为原因推辞了。リュナン于是命令全军休整。战斗再次转到了ホ－ムズ一方。

レオン将主力部队全交给ホ　ムズ让他守备リグリア砦，自己则留在ブラ－ト镇守备。此时一队魔物会攻击リグリア砦。本关纯属是ブラ－ト城的补充，在这里战斗是次要的训练与在斗技场挣钱是重要的，不过下方的武器屋与道具屋需要我军两人做掌柜的，虽然东西便宜但是以后他们就无法加入战斗了，千万要慎重！！当训



第一次	WLVプラス+革の盾	→DEFプラス
第二次	铁の盾+银の剑	→银の盾
第三次	マスタ　ソ　ド+金币袋	→ゆうしゃのあかし
第四次	愈しのしずく+おまもり	→エリクサ
第五次	シ　フソ　ド+はしのカギ	→ギルドのカギ



练的差不多了就可以让ホ－ムズ打开城门出城杀死魔物了。

这里的宝物合成师可以合成的道具请见前页下方表格。

过关后依然回有遭遇战，不过都是练级和拿宝物的好机会（エリアルの洞窟），基本上没有任何难度。在ナ－ナル洞窟中有两个宝箱，可以反复进入练级和得道具，如果有时间不妨多进去训练。当练的差不多了就去レダの谷即可。

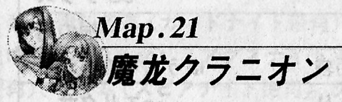


Map.20 边境の战い

为了寻找ダクリュオン让アトロム的姐姐复活，ホ－ムズ毅然向魔物出没频繁的灭亡之地レダ出发，寻找传说中的ダクリュオン。

本关的目的就是让ホ－ムズ去占领画面左边的レダ古城。这并没有什么太大的难度，敌人カ－ゴイル等级很高，且不断从上方的洞窟中出现（每回合三只），因此迅速行动是最重要的，杀死ア－クオ－プス，然后得到其身下宝箱中的记忆の杖。为了不影响ホ－ムズ去制压据点，应当再派一名可以开锁的角色或让高移动力角色带钥匙快速取得记忆の杖。否则敌人会越来越多！

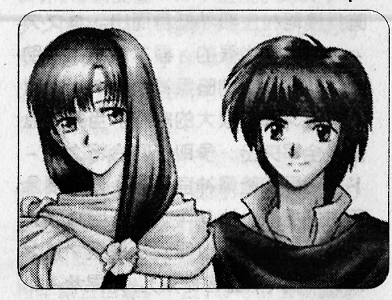
得到宝物：记忆の杖（ア－クオ－プス身体下方）



Map.21 魔龙クラニオン

ホ－ムズ进入レダ古城后，突然大地震颤。魔龙クラニオン出现在ホ－ムズ面前。本关的敌人魔龙クラニオン是绝对无法击倒的，任何攻击对它完全无效。所以最初ホ－ムズ军除了カトリ外全员向左下角山谷避难。让カトリ使用腕轮变身为圣龙上前牵制クラニオン。坚持到第五回合，ガ－ゼル教皇出现，带走了クラニオン。此后ガ－ゼル军出现了，他们的能力非常高，千万不要与他们硬拼一定会全灭的！リチャ－ド王子会在第六回合带领超强力的尤多娜同盟军增援ホ－ムズ。之后的ホ－ムズ军根本没有什么机会攻击ガ－ゼル军。

得到宝物：マスタ－アクス（サムソン与カテイナ对话后得到）、シルヴィ－ヌ（エリシャ与アフリ－ド对话）、ダクリュオン（左上方宝箱）、ドルハ－ケン（右下方宝箱）



Map.22 老将军ザカリア

当ホ－ムズ成功的得到了魂之水晶球——ダクリュオン，返回ブラ－ト时，サリア老将军ザカリア已经率大军攻打没有部队的ブラ－ト，太守レオンハ－ト勇敢的迎战敌人。

这又是非常简单的一关，只要先消灭包围レオンハ－ト的部队，就可以轻松的率大军突击ザカリア将军本队。用魔法攻击他易如翻掌！

得到宝物：无

隐藏人物：无

Map.23 少女の泪水

过关后善良的カトリ将奄奄一息的老将军ザカリア救活。ザカリア看到カトリ的圣痕后发现カトリ竟然是当年他冒着生命危险所救出的小公主マリア，自然立即加入了ホ－ムズ队。ホ ムズ决定讨伐リサア的叛贼アハブ，但狡猾的アハブ公爵以女盗贼バド的生命威胁在リサア治病的魔法师リシュエル，让リシュエル协助他守城。无奈之下リシュエル只能答应他的要求。

本关第二回合开始敌人飞行部队会不断从城上出现ペガサスナイト（一次三个）到了第三回合还会由右下角出现四只（以后也是增援不断）所以最初必须打防御战。注意敌人在五回合还会在左上方出现弓骑兵。要计算好其移动攻击范围迅速予以歼灭。如果ナルサス没死，他会在第六回合救出バド，可以让她绕道说得リシュエル加入ホ－ムズ队。要注意的是第七回合敌人的增援离バド很近，最好等援军走后バド再行动的好。此外リシュエル的远程陨石魔法很强，バド出现前不要离他太近。说得リシュエル后，杀死アハブ就过关了。

得到宝物：无

隐藏人物：无



Map.（地点：封印の桥）遭遇战

过关后カトリ终于见到了久别14年的父母，自然是泣不成声。リサア王一直被ザカリア将军照顾，才得以在地牢中平安度过14个春秋。国王健在，リサア复国就在眼前了。ホ－ムズ解决了リサア的事情，率大军去与リュナン会合。

在这场遭遇战中如果让シゲン死亡，这样就可以提前得到强力角色シエラ（拥有特技ワ－プ的强力角色！）。

本关的カ－ゴイル等级很低，并不难打。注意用支援效果防御其必杀是要注意的地方。

过关后ホ－ムズ将与リュナン军第二次会合，下面根据将来剧情发展的需要提供一个分队参考：

リュナン军

重要事件角色：メリエル、リシュエル、ヴェガ、ア－キス、クライス、ルカ、ラケル

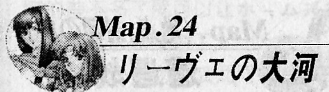
主要战力：ロファ－ル王、ミンツ、レニ－、マルジュ、ザカリア、ラフイン、ロジャ－

必要宝物：はしのカギ一把！

ホ－ムズ军

重要事件角色：ガロ、ジュリア、クリシ ヌ、アトロム、バド、ユニ、レオンハ ト、プラム、ゼノ、リ リエ





Map.24 リーヴェの大河

休整完毕的**リュナン**军，终于来到了**リーヴェ**的边境，过了河就是**リュナン**的故乡了，而守将**ドルム**听从其子**レンツエン**布下了非常严密的防御阵等待**リュナン**军。

敌人前线部队受到大量发石车的支援，最初如果没有实力从下方突破，就要用**はしのカギ**放下上方吊桥，派强力角色避过敌人锋芒，将桥对岸的发石车扫平（推荐**ロフアール**王装备银の斧就可以 OK）到了第七回合，**レンツエン**会派出持有**はしのカギ**的**ソルジャー**会升起吊桥。如果此时**リュナン**没能过河，就不能过关了。主力过河后，敌人会每回合从城中派出大量弓骑兵，只要稍加注意就行。至于 BOSS **ドルム**只能用弱来形容。

得到宝物：ナイトのあかし（民家）、**おまもり**（民家）魔法の盾（民家）

隐藏人物：无



Map.25 沙漠の岚

终于踏上祖国的土地，**リュナン**来不及发感慨，就要率军突破对付**ゼップ**将军的铁壁防御阵。而帝国**シモン**龙骑士五人组也在下方威胁着**リュナン**军。

本关任务是占领据点，敌人有两个部队，一支是右上方**ゼップ**率领的正规军，另一队是右下方**シモン**率领的帝国龙骑士小队。如果要占领**ゼップ**所镇守的据点进入 MAP26A 就必须绕过沙漠迂回前进，否则会被敌人强力远程攻击打的一败涂地。如果要占领**シモン**镇守的下方据点就必须将兵力集中在**ナルサス**附近，**リュナン**说得他之后让弓兵在后，强力骑兵或重装步兵在前向**シモン**队推进，方可取胜并进入 MAP26B。（之后**アーキス**会暂时离队）

得到宝物：本关在沙漠中隐藏了许多宝物，让**ナルサス**到指定位置就可以得到。下面就将宝物坐标公布第一个坐标是从左向右数、第二个坐标是从下向上数(7,6)LUK**プラス**、(9,8)再移动の书、(11,1)**ス　パ　プルフ**、(12,6)MAG**プラス**、(13,2)SKL**プラス**、(14,11)MHP**プラス**、(16,7)AGI**プラス**(17,4)、POW**プラス**、(22,1)DEF**プラス**、(22,11)**やましい**心

隐藏人物：如果按照上面提到的收**レティーナ**条件进行游戏的话，让**クライス**杀死龙骑士**マルコ**后，访问左下方民家得到圣女**レティーナ**，否则在右下方房间有修女**リベカ**。

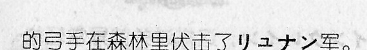
Map.26(A) 幽灵作战

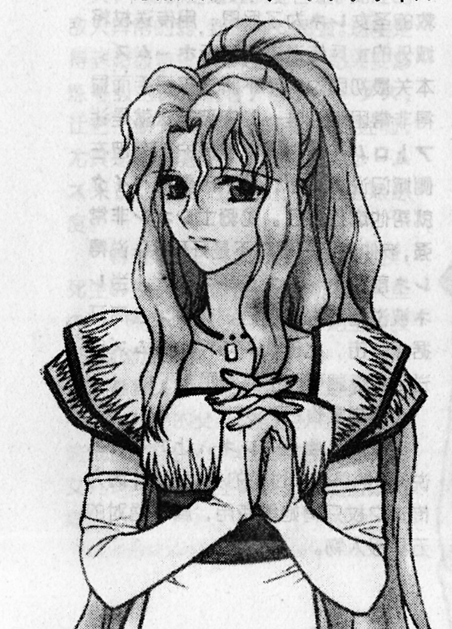
レンツエン让其父**ドルム**死战，自己却逃到**ラゼリア**召集弓手准备用他所谓天才战略对抗**リュナン**的正义之师。孰不知帝国军已经放弃了**レンツエン**，一兵一卒也没有派去增援他。到是**ジーク**给了他一小队黑骑士，准备看看这个跳梁小丑的最后表演。**リュナン**进入**ラゼリア**，却发现城内空无一人。复国心切的**リュナン**毅然下令全军突击。此时**レンツエン**安排的弓手在森林里伏击了**リュナン**军。

本关森林中埋伏的敌人在地图上是看不见的（共十一个），被攻击后基本无法反击(其射程超过 3)。**リュナン**必须在自军强力角色的保护下迅速突击到**レンツエン**身边干掉他（敌人会有一小队黑骑士增援）。**リベカ**的召唤可以发挥很大的作用，让魔物去吸引敌人火力。如果**リュナン**没有实力突破，则只能在秘密商店买射程为 4 的**アーバンレスト**进行反击。不过这种方法的可行性非常低。

得到宝物：ロングボウ、**革の盾**、**リペアハンマー**、金币袋、**ゆうしゃのあかし**、**革の盾**、金币袋、钢の弓、**おまもり**、金币袋、**マスタースピア**（都在民家中得到）**ルクード**（让**ジュリア**或**ヴェガ**打倒**レンツエン**）

隐藏人物——リィナ：クライス







或**アーキス**进入上排街道中最右边的屋子可以让**リィナ**成为同伴。



Map.26(B) 黑の公子

本关是为了救出为了被绑架的恋人**リィナ**而成为黑骑士的**アーキス**并且将**レンツエン**击倒，而在地下城内展开的战斗。

本关的敌人是剑圣**ゴルゴダ**与**レンツエン**，要想救出被捉去的**アーキス**，就必须先打开牢房救出**リィナ**，让她说得地图上面的一个级别与**アーキス**相同的**ダークソルジャー**，救出**アーキス**。敌人从第三回合开始出现大量增援部队**ダークソルジャー**要注意。当部队到了黑色房屋附近时会遭到埋伏在里面的长弓手的攻击，千万注意保护好防御力低的角色。另外打开了牢狱后其中的 NPC 都会变为装有盗贼之剑会偷宝物的盗贼，攻击时要保证一击将其打死，否则好东西就全被他们偷走了。至于 BOSS **ゴルゴダ**，由于他有龙圣之技，最好用魔法远程解决掉。

得到宝物：ナイトのあかし（入口附近的宝箱）、**スーパープルフ**（入口附近的宝箱）、MOV**プラス**（地图上方的宝箱）**ルクード**（让**ジュリア**或**ヴェガ**打倒**レンツエン**）

隐藏人物：让**リィナ**说得**ダークソルジャー**后**アーキス**归队。

过关后**リュナン**穿上父亲留下的神圣之甲，正式为君主（转职为**ロード**）。并发誓将王都收复。此时又转为**ホームズ**队，而**カトリ**为了陪伴父母



也离队了，离队时将她重要的指轮交给了ホ－ムズ。



Map.27 シーライオン

ホ－ムズ回到ブラ－ト开了庆功宴后，ホ－ムズ决定趁帝国势力减弱之际，收复故乡グラナダ。重新夺回海上的霸权。于是率船队主动攻击帝国海上补给线。

这关的问题就是——敌人为什么这么弱，非常无聊的一关，ホ－ムズ可以凭借完全压倒性力量轻易的全灭敌人，并取得帝国输送队全部的宝物。为了今后着想，最好先去各地修炼3小时以上再打本关，对今后绝对百利而无一害。



得到宝物：ス－パ－プルフ、とおいやしの杖、钢の盾、ア－バンレスト

隐藏人物：无



Map.28 グラナダ海战

ホ－ムズ率领的シ－ライオン海贼，将帝国补给舰队全灭的消息令驻守在グラナダ的帝国龙骑士シオン将军很震惊，于是他派プラエバ率领船队先行拦截ホ－ムズ并许诺龙骑士团将予以空中支援。

本关敌人有所强化，シエラ在队中的话，就可以瞬间移动到右方杀死クインクレイン，这样过关就异常轻松了。如果不能在五回合击倒プラエバ，敌人龙骑士就会前来增援。他们是相当讨厌的敌人，所以还是速战速决的好！

得到宝物：无

隐藏人物：无

Map.29 海狮子の旗

ホ－ムズ用闪电战击破プラエバ舰队的消息传到了グラナタ，グラナタ太守シオン大惊失色，由于グラナタ无法应付突如其来的ホ－ムズ军，シオン命令心腹バイク将被他救其的圣少女レネ送到城外安全地点。

ホ－ムズ登陆后，龙骑士シオン率大军迎战，在左侧的バイク军因城门紧闭无法增援シオン。被シオン所救的圣女レネ为了报恩，用传送杖将城外的士兵传送进来攻击ホ－ムズ。本关最初因为レネ不断送来弓手而显得非常困难，唯一的突破方法就是让アトロム在强力人物的保护下突破左侧城门说得レネ，至于忠勇的バイク就帮他成仁好了。龙骑士シオン非常强，被他突击一下可不是开玩笑。说得レネ前让ホ－ムズ在レネ附近，当レネ被说得成为同伴后，シオン会离开据点突击，此时让レネ将ホ－ムズ传送到据点就可以不战而屈人了！

得到宝物：无

隐藏人物——レネ：让アトロム说得，她是将来过关的关键人物，因为传送之杖只有她能使用，属于绝对的五星级人物。





Map.30 传说の剑士

过关后ホ－ムズ见到了老爸，并被强迫转职为ハイドハンタ，做了グラナタ领主。还讲了一段搞笑万分的"就职演说"。宴会之后，ホ－ムズ从レネ口中得知，好色的老爸竟然也是アトロム的父亲?！这与アトロム的力量与容貌有些与ホ－ムズ（以后アトロム与ホ－ムズ会有支援效果）。就在ホ－ムズ准备出发去增援リュナン时，发现クリシ－ヌ偷走了复活之玉为了夺回宝物并令之前战死的勇士们复活，ホ－ムズ决定先去复活之塔——モ－スの塔。在出发前先要经过名剑士之村——イルの村。

村里有一些魔物作乱，其实说是一关，不如说是遭遇战更合适。此处的敌人异常的弱，到是NPC超强。这里是得到超级特技的最好机会。如果要修炼等级的话就留着ア－クオ－プス，让它不断分裂就可以不断得到经验，尤其是刚刚能使用剑系武器的ホ－ムズ来说，要好好提高一下剑的熟练度。

得到特技：飞龙の技、连续の技、死生の技、地圣の技、风水の技、天圣の技、烈风の技、疾风の技、龙圣の技（最强的连续技）

隐藏人物——ヨ－ダ：是ジケンヌ与ジュリア的父亲，能力极高（只是无法成长了）如果ジュリア在队，他会教女儿ジュリア龙圣の技，令她实力倍增。

Map.（地点：モ－スの塔）遭遇战

ホ－ムズ得到传说中的剑士ヨ－ダ的帮助后，立即向イルの村北的モ－スの塔进发，传说塔顶有能让人复活的魔法师。

塔一共五层，每层随机出现魔物，但宝箱中的宝物是固定的。只要让ホ－ムズ制压每层的楼梯就可以选择"うえにいくぜ"继续向上走。要注意的就是2F的宝箱中都是草药之类的破东西，可以不拿直接上3F。到了4F小心中央的ア－クオ－プス的远程魔法。最好在第二回合就杀光它们。5F时见到了被围的クリシ－ヌ，ホ－ムズ上前说得后就可以得到复活之玉，接着制压楼梯后就可以到顶层复活战死的



角色了。

得到宝物:女神の盾(顶层宝箱)、**プレリュード**(顶层宝箱)

隐藏人物:无

回**グラナタ**千万去各地锻炼一下,尤其是要将**アトロム、レネ、セノ、ケイト、メリエル**。并且去买四把门钥匙。切记!

从**グラナタ**北上,穿过沙漠与**リュナン**会合了。此时的**リュナン**正与**エンテ**发生激烈的争执。**ホームズ**到来后**リュナン**只得先去安排宴会。

开过宴会**ホームズ**得知**カトリ**被教皇抓走,**ホームズ**立即率全军去救援。此时将出现最后一次分队(见下方框内的内容)。为了今后过关顺利特推荐一个分组方式。



Map.31 里切り者

ホームズ一行做了决战前的补充后,通过了被村民抢修完的封印の桥。就在消失之村见到了叛徒**ジーク**,他正率领大军在**うしなわれた**村迎击**ホームズ**队。

最初必须采取全军突击的战术,此战如果一味防御,将陷入混战,最终必败。开始就要让**ゼノ**(40级)与**ホームズ**(配备射程3以上的弓,弥补机动力的不足)或者其他强力人物,在第四天到达**ジーク**前方(他此时不会主动攻击)。到了第五回合就要让**ホームズ**将**ジーク**的银盾(防御加20)射碎,**セノ**一气干掉他。如果没有强人则过关极其困难,尤其是以后魔女的不断突袭,令人防不胜防。

得到宝物:无

隐藏人物:如果**シグン**以前没有死亡(**シュラ**未加入),让他进入正上方的房间可以发现中毒的魔女**シュラ**。**シグン**救了她,过关后她会加入。她虽然能力一般,但却会珍贵的特技**ワープ**。



Map.32 サリアの神殿

ホームズ击退了**ジーク**的守备军后,立即率军乘胜向**サリア**神殿挺进。然而暗黑神官**ペリシテ**正以毒沼为屏障严阵以待。

又是难度很高的一关,如果天马骑士**フラウ**与龙骑士**ラフイン**在队且等级较高,将发挥惊人的力量。沼泽的地形非常讨厌,移动力极低每天还会掉血。最初要让**ゼノ**与**ホームズ**向上下两条**ドラゴンゾンビ**冲去,其他人向右上角集结,避免被**ドラゴンゾンビ**的地图兵器——龙炎打死重要队员。当杀死**ドラゴンゾンビ**后就可以让龙骑士**フラウ**与龙骑士**ラフイン**从左上角突袭过去,目标就是杀死拥有地震魔法的**ペリシテ**。得手后抢得有利地形(上方山地)利用再移动杀死每天出现的魔女。此时**ホームズ**就可以安心的向敌阵进发占领据点过关。本关虽然可以利用**はしゃの**杖和传送の杖,等强力武器轻松过关。但是为了**リュナン**军的胜利,克服一下吧!

得到宝物:无

隐藏人物:无

リュナン军

重要事件角色:ミンツ

主要战力与特殊战术角色:**レネ**(装备星级传送の杖和星级**はしゃの**杖)**アトロム**(勇者35级以上装备杀50人的**マスターソード**)、**サン**、**レニー**、**バト**、**メリエル**(装备星级**オーラレイン**)、**プラム**

其他角色:挑选一些防御力强的角色即可。

特别道具:钥匙2个以上、记录の杖、リペアの杖。

ホームズ队

重要事件角色:**ケイト**与**サーシャ**

主要战力:**メル**(装备魔力の杖)、**リシュエル、マルジュ、セノ、フラウ、ラフイン**

其他角色:挑选一些HP高的肉弹型角色即可。

特别道具:钥匙2个、记录の杖。



Map.32 圣剑サリア

为了得到能击破**クエンカオス**黑暗魔法的圣剑,**ホームズ**队经过苦战后,终于进入了火神殿。

在神殿中黑暗祭司**バール**正等待着**ホームズ**。本关要利用**シュラ**占据**ドラゴンゾンビ**出现的红色地板,这样让**セノ**掩护**ホームズ**迅速突破左侧**ストンゴーレム**阵,用射程3以上的弓将**バール**杀死(注意他还会复活一次),然后让**ホームズ**到**バール**身后的祭坛选择"圣剑"就可以得到**サリア**の圣剑。看过神殿中关于尤多娜的壁画后战斗又转到了**リュナン**方。

得到宝物:无

隐藏任务:无



Map.34 总力战



バルカ得知父皇**バハヌーク**被**カーゼル**教利用,包括利用和谈杀死自己长子的卑鄙行为。准备撤兵向父皇问罪,留下了号称**カナンの**剑的猛将**エルンスト**守城后离去。

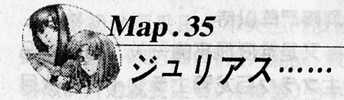
本关之所以称为总力战,看看地图上敌人初期总战力3990的配置就知道了。而且敌人每回合从岩中出现一个同样兵种的援军。初期敌方配置**ウッドシューター**—不但防御力高而且武器还可以连射四次,是非常强力的敌人。最初让防御力低的角色迅速向敌人薄弱的左侧移动,留下防御力20左右的角色断后,比如**ザカリアナロン**等"硬"派角色。最要命的龙骑士出现处离**リュナン**军最近,可以让**レネ**在第一回合将强力且有"再移动"特技的角色传送到山坡上的龙骑士岩,杀死龙骑士后占据岩,并在第二天开始逐步消灭发石车。这样可去一隐患。第二回合让**レネ**将**ミンツ**传送到**エルンスト**后方**ウッドシューター**—增援点前堵住这个口(也为了以后说得隐藏人



物做准备)。剩下的就是让主力将左侧两个岩占据，最终来击被ザカリア所牵制的ウッドシュ－タ－部队。如果メリエル（有オ－ラレイン）和プラム（会跳舞特技）在的话，第五回合就是全部杂兵的末日。让メリエル使用究极魔法后，プラム让她再行动一次，结局就是敌全灭。在此之前让リュナン说的为了报仇而来的公主エストファ－ネ并将她捉住。否则她也会被メリエル打死。敌全灭后，剩下的就是占领所有岩，如果想练级可以在这里随意修炼，敌人是无穷无尽的。特别是主角リュナン，建议练到LV35学到特技"见切"。至于打エルンスト最好等到十一回合后，ミンツ说得隐藏人物后在动手。エルンスト的银の盾，必须靠弓手远程攻击(射程3)破坏，这里注意利用リュナン的特技"カリスマ"与友情命中补正，否则要打中回避天才エルンスト，你还是用S/L魔法吧！他的盾坏了就可以让ナロン或L35以上的リュナン将这个帝国的宿将杀死了。

得到宝物:无

隐藏人物：让ミンツ说得ハガル，他的力量与防御虽强，但移动力太低，彻头彻尾的是块鸡肋。



Map.35 ジュリアス……

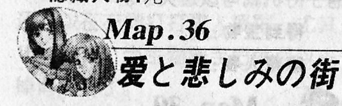
リュナン胜利后ヴェ－ヌ会前来要求和谈，但リュナン要求ジュリアス王子交出リ－ウュ王宫才准许和谈。而争强好胜的ジュリアス王子决定掩护伤兵撤退，自己独自站在阵前。

本关是没有什么难度的一关，虽然ジュリアス异常强悍(战力509！)但他的力量完全在那把令人胆寒的カナンの枪。最初主力分为两队，全员应当向右侧集中。将右侧敌人的超弱援兵消灭掉。这时会出现斗技场的角斗士暴动事件。此后许多拥有"强盗"特技的角斗士出现。ジュリアス那宝贵的20枪全用在他们身上了。战斗中リュナン军不要想得鱼翁之利，友军NPC各个都是强盗，在他们周围3格命中、回避、必杀下降50%而且重复计算。此时与ジュリアス交手无疑必死。所以当ジュリアス用カナンの枪杀光角斗士，只剩一把短剑时，用弓手配合强力人物一下杀死他。一代名将就这样陨落，自此カナン三连星全部被リュナン击败。



得到宝物：在左侧民家可以买到银盾不过要消耗10000G！如果有能力在ジュリアス仍持有カナンの枪时杀死他，就可以得到这条名枪。

隐藏人物:无



Map.36 爱と悲しみの街

リュナン胜利后，一直躲起来的贵族立即出现在他面前，并让リュナン和女王メ－ヴエ（エンテ）结婚，作リ－ヴュ的新统治者，继续维护贵族利益。结果被痛恨贵族制度的リュナン断然拒绝。而エンテ也放弃王位回水之神殿了。

リュナン要代表リ－ウュ王国与帝国代表セネト王子在ノルガリア签定和约。心烦意乱的リュナン只得前往令他伤心之地。

最初敌人异常的弱，不过当リュナン进入据点接受帝国无条件投降，签定和约后，敌人会出现大量增援。所以最初要将部队分散在右边，对付不断出现的援军，只是不要太靠近右上角。当敌人魔龙ラキス出现后，エンテ为了保护自己所爱的人，毅然变身为水龙ミュ－ス（当年正是ミュ－ス杀死了リュナン的父亲与帝国第一王子）本关和MAP21魔龙クラニオン如出一折，ミュ－ス牵制ラキス五回合后出现事件。而エンテ也因为负罪感而离队。

得到宝物:无

隐藏人物:无

Map.37 圣剣リーヴュ

リュナン为了打倒クェンカオス，必须去水之神殿寻找圣剑。而エンテ为了救出被クェンカオス捉去的圣少女已经来到了クェンカオス面前，结果自然也被抓去。

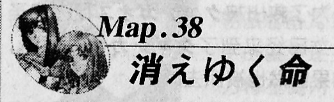
本关的难度完全靠玩家队伍中有没有两样宝物。其一:はしゃの杖。其二:转送の杖。如果有着两样宝物，过关非常EASY！

首先用转送の杖将强力弓手送到正上方的祈祷师身边将他射死。然后全员密集防御，防止四个魔女偷袭队中最弱的盗贼和修女。第二天用はしゃの杖消去祈祷师召来的魔物。弓手再射死一个祈祷师。这样第三回合就没有什么敌人了。然后用祈祷师手中得到的桥的钥匙放下吊桥，这时就可以挑战BOSSネブカ了，最好是远程弓箭配合リュナン（ネブカ的魔法会令人无法反击很讨厌！而且他会复活一次要多加注意！）杀死ネブカ后，就是拨圣剑了。有了圣剑リ－ヴュ后就可以杀死持有圣龙のウロコ的ドラゴンゾンビ。如果没有这些道具，那么最初就要杀出血路直到杀死三个祈祷师。

得到宝物：はしのカギ(打倒祈祷师)、マスタ－ボウ、マスタ－アクス、マスタ－ソ－ド、MAGプラス、はしのカギ、记忆の杖、MHPプラス







Map.38 消えゆく命

就在リュナン得到圣剑リ－ヴュ的同时，ホ－ムズ也来到了火之神殿的最下层。

本关自军又分为两队，敌人布置很巧妙，且画面昏暗。其中有许多暗道相连。如果ケイド在MAP31将ジ－ク救走，在游戏开始后她就会在上方的牢房被八个スケルトン包围，除了让サ－シャ说得她别无他法。如果要救ケイド就要有强人迅速带着钥匙突入下方，让魔女シュラ用ワ－プ前去向助拖延时间。如果实力不足还是放弃ケイド吧（心有余力不足），因为应付敌方不断突击的魔女就已经是一件很痛苦的事了。最初要想办法将上方ドラゴンゾンビ和下方的三个暗黑祭司打倒，至于强力BOSSエズレル要用ホ－ムズ与セノ无敌组合了。杀了エズレル后让ホ－ムズ在铁格子待机就可以过关了。

得到宝物：无

隐藏人物：无



Map.39 暗の中に

リュナン进入水的神殿最下层，这里比火之神殿更暗，部队分为三组。战斗前ジ－ク姐弟回忆起痛苦的往事，ジ－ク也因愤怒决定死战。此战如果不想要宝物可以将强力人物传送到ジ－ク身边一击杀死他（本关ジ－ク因为是下马状态实力暴减）。

如果要得到全部宝物，最初就要突击到右上方将敌人增援口堵住（由于第四回合开始出增援魔女，所以必须速战）当将右侧堵住后，如果想锻炼还可以在左侧打打敌人援军，尤其是リュナン。当宝物到手后就可以去干掉背叛者了。

得到宝物：ジャヌ－ラ（左侧宝箱）、せいしゃの证（中部宝箱）、まほの盾（右侧宝箱）、どきのカギ、どきのカギ（宝箱）とおいやしの杖（宝箱）

隐藏人物：无



リュナン军	ホ－ムズ队
重要事件角色：ミンツ **主要战力与特殊战术角色**：レネ（装备星级传送の杖和星级はしゃの杖）アトロム（勇者35级以上装备杀50人的マスタ－ソ－ド）、サン、レニ－、バト、メリエル（装备星级オ　ラレイン）、プラム **其他角色**：挑选一些防御里强的角色即可。 **特别道具**：钥匙2个以上、记录の杖、リペアの杖。	**重要事件角色**：ケイト与サ　シャ **主要战力**：メル（装备魔力の杖）、リシュエル、マルジュ、セノ、フラウ、ラフイン **其他角色**：挑选一些HP高的肉弹型角色即可。 **特别道具**：钥匙2个、记录の杖。





Map.40(最终) 邪神と女神

リュナン与ホ－ムズ分别突破了两个神殿，但被困在被结界所封印的铁门前。而リチャ－ト王子也和グエンカオス达成协议，出卖了ティ－エ公主。得到四个圣女后邪神的复活似乎已经无法阻止……

最初リュナン与ホ－ムズ因无法将祭坛前的铁门打开，而只能眼睁睁看着心爱的人被教皇グエンカオス杀死在邪神祭坛。其实此时最强的敌人实际是ジ－ク的姐姐カルラ，只要打倒她就可以高枕无忧了。要打死她就要在她用ワ－プ远攻リュナン军时，用リュナン军中有メティオ－ル魔法的贤者给她以反击，然后立即用传送之杖将最强弓手传送到她身边用マスタ－ボウ杀死她，此前必须SAVE反复尝试一定可以成功（主要是攻击命中率非常低）这样等到第四回合，リチャ－ト王子突然出现并用自己的命将圣剑交给了ティ－エ，愤怒到顶点的ティ－エ将グエンカオス打到濒死状态。深感自己力量不足的グエンカオス用自己的命使邪神ガ－ゼル复活了。此时ティ－エ虽然持有圣剑但还是要迅速向下跑。大贤者アフリ－ド可以用ワ－プ从外侧将铁格子打开，建议先打开ホ－ムズ队的铁格子。要注意的时アフリ－ド要靠钥匙才能打开铁格子，所以要从ホ－ムズ的队员中拿到两把钥匙，将リュナン与セネト王子都放出来。剩下的就是迅速让ティ－エ、リュナン、ホ－ムズ、セネト四人将ガ－ゼル包围击倒它后就会出现ユトナ女神加护勇者事件，最终在リュナン的飞龙之技下邪神ガ－ゼル被再次封印。战死的勇者们都复活了。至于大团员的结局，就等待片尾曲结束后看吧！

得到宝物：どきのカギ（打死敌人暗黑司祭）





角色完全分析

人物众多是SLG游戏一贯的特色，如此之多的角色当然不能全部培养，玩家必须挑选成长率高的角色锻炼。下面就公开全部角色的能力成长率，供玩家参考。



名称:硫南(リュナン)　职业:领主骑士

第一主角，ラゼリア公国公子。人称ラゼリア少年英雄，标准的大气晚成型角色，实力极强。

综合评价:★★★★★

加入章节:——

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
56	26	35	24	24	12	24	39



名称:库莱依斯(クライス)　职业:车骑士

リュナン侍卫骑士。是攻击与防御成长很理想，移动力高，是值得信赖的坚实战士。

综合评价:★★★

加入章节:——

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
61	30	24	17	16	5	17	23



名称:阿基斯(アーキス)　职业:车骑士

リュナン侍卫骑士，使剑高手。以连续攻击弥补攻击力不足的缺点。不过成长率低是他致命弱点。

综合评价:★★

加入章节:——

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
59	24	26	27	18	7	24	23



名称:加洛(ガロ)　职业:海贼

ホームズ忠实的部下，海战能力很高，身体也异常健壮，特技也很强。只是成长速度不理想。

综合评价:★★★

加入章节:——

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
73	25	19	21	17	2	14	19





名称:萨嘉(サーシャ)　职业:公主

ウェルト王国公主。初期能力不高，但有特技カリスマ，转职后会变的很强。能力成长比较理想。

综合评价:★★★

加入章节:MAP1

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
33	18	29	50	14	21	31	25



名称:凯特(ケイト)　职业:淑女骑士

リーザ王妃的亲卫兵，能同时使用剑与弓的少女骑士，成长后威力更强。值得信赖的战士。

综合评价:★★★

加入章节:MAP1

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
48	21	38	13	12	8	30	42



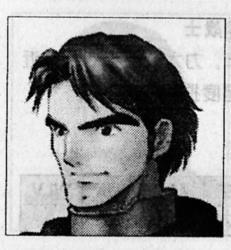
名称:利(リー)　职业:司祭

ヴェルジェ的神官，由于年事以高，各方面能力成长极其缓慢而且没有特技是其最大的弱点

综合评价:★★★

加入章节:MAP1过关后选择

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
17	0	11	2	3	2	15	0



名称:艾塞基尔(エゼキエル)　职业:斧骑士

体力充沛的骑士，擅使沉重的大斧，在各种地形都可以发挥其能力，他还有一个双目失明的妹妹。

综合评价:★★★

加入章节:MAP1过关后选择

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
56	29	21	23	23	6	26	19



名称:那龙(ナロン)　职业:车骑士

虽然不是正规军，成长速度也不快，转职成为黄金骑士后，却拥有万夫不挡之勇！匹敌ジーク的强者。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP1过关后选择

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
52	24	22	24	15	10	24	18





名称:露卡(ルカ)　职业:弓战士

出身与猎师，虽然初期能力极低，但成长率比较理想。尤其是拥有"突击"使他实力大增。

综合评价:★★★

加入章节:MAP1过关后选择加入

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
45	29	44	28	14	2	24	18



名称:拉菲因(ラフィン)　职业:指挥骑士

名门之后的ラフィン，最初就是军中的核心力量。将来成长为龙骑士后在突击战中值得信赖。

综合评价:★★★

加入章节:MAP1

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
72	30	34	20	19	3	13	26



名称:艾斯迪尔(エステル)　职业:车骑士

ラフィン的义妹，虽然能力成长速度不高，但由于有"素质"所以成长并不困难。

综合评价:★★

加入章节:MAP1

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
31	32	27	16	15	20	48	23



名称:巴滋(バーツ)　职业:斧战士

住在トーラス村中的青年，力大无比，适合接近战斗，拥有突击特技后，实力大幅度提升。

综合评价:★★★

加入章节:MAP2

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
81	31	15	33	17	0	17	9



名称:恩迪(エンテ)　职业:修女

是贤者エーゼンバッハ的弟子，作为修女的她在治疗方面可以是一等一的高手。

综合评价:★

加入章节:MAP2

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
21	0	21	18	12	28	27	51





名称:朱莉亚(ジュリア)　职业:剑士

トーラス的女剑士。被怀疑参与暗杀国王的行动，被迫躲到了ウエルト王国东边的山村。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP2

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
14	15	23	44	12	15	38	3



名称:普拉姆(プラム)　职业:神官

トーラス村少女バーツ的妹妹，能力成长率极差，由事件得到特技"おどる"后成为重要辅助角色。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP2

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
21	0	5	19	3	45	68	25



名称:玛迪(マーテル)　职业:天马骑士

サリア出身的天马骑士三姐妹中一人，在マルス神殿工作。能力比较优秀。

综合评价:★★★

加入章节:MAP4

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
35	16	35	30	33	20	45	58



名称:渥伽(ヴェガ)　职业:剑士

他被称为シュラム的死神，从事的职业就是雇佣杀手。手中持有魔剑，能力惊人。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP4

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
62	31	25	31	14	8	10	33



名称:拉凯尔(ラケル)　职业:弓圣

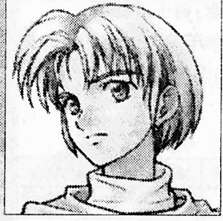
弓箭的达人，一击就可以让对手处于死亡边缘，但"弓之女神"却不从杀人，这点很难得。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP4

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
52	28	19	20	8	21	51	8





名称:玛鲁修(マルジュ)　职业:魔导师

大贤者エ－ゼンバッハ的孙子，被称为传说中的魔法师,能力却很平庸。

综合评价:★★★

加入章节:MAP5

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
48	28	19	20	8	21	51	8



名称:吉克(ジ－ク)　职业:暗黑骑士

本作最强骑士，强大的足以一骑攻下敌人要塞。各方面能力都是顶级,可用无敌来形容,但会中途离队。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP5

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
85	43	31	32	26	27	35	27



名称:诺顿(ノ－トン)　职业:装甲骑士

忠于国家的骑士队长，被サ－シャ公主说得，能力成长速度较快,但移动力不足是大弱点。

综合评价:★★★

加入章节:MAP6

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
75	40	27	27	27	0	21	27



名称:梅尔(メル)　职业:神官骑士

ロジャ－的恋人。原来是マルス神殿的神官，战斗能力很低。虽然恢复法师但却可以提高移动力。

综合评价:★★★

加入章节:MAP6

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
41	22	21	31	18	17	16	28



名称:多姆斯(トムス)　职业:战车

原是ト－ラス的猎户，后被宰相征到军种做战车手,防御力初期非常高,但以后几乎不会成长。

综合评价:★★

加入章节:MAP7

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
32	13	36	28	8	0	20	24





名称:罗吉亚(ロジャ－)　职业:圣骑士

最初就是圣骑士,如果有メル在他身边,他能发挥惊人的战斗能力,但是攻击力低是其弱点。

综合评价:★★★

加入章节:MAP7

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
71	29	30	18	20	4	8	24



名称:卡多利(カトリ)　职业:修女

拥有リングオブサリア戒指的她可以随意变为圣龙,威力无穷,而且最初就会召唤,全能的角色。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP8

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
40	0	10	46	2	36	35	52



名称:塞诺(ゼノ)　职业:剑士

被称为尤多娜的勇者。本游戏中最强的战士。成长速度极快,是队中的核心力量。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP8

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
68	26	52	34	24	2	34	28



名称:(ユニ)　职业:盗贼

任性的盗贼少女,与ゼノ关系很好,成长到最后能修得指挥能力?是需要好好培养的角色。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP8

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
41	0	48	44	6	19	38	26



名称:霍穆斯(ホ－ムズ)　职业:弓英雄

第二主角。グラナダ私掠舰队"海狮"的总帅。リュナン公子的至交。魔防低是他的弱点。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP11

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
67	30	17	32	24	14	38	31





名称:基格恩(シゲン)　**职业:剑士**

拥有魔剑的不死冒险家。**ホ－ムズ**的好同伴。全部能力平均发展,综和能力很强。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP11

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
60	17	35	38	23	6	33	32



名称:拉奈尔(ライネル)　**职业:枪骑士**

原本只是一个普通士兵，与**ノ－トン**关系很好，成长之后在斗技场中很活跃。

综合评价:★★★

加入章节:当到达ウエルト王城后选择

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
82	31	28	21	34	4	51	25



名称:美利艾尔(メリエル)　**职业:魔导师**

作为水的神殿巫女，为了寻找其兄。而加入了**リュナン**军,拥有古代光之女神的究极魔法。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP9

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
37	0	40	38	12	36	32	30



名称:那尔萨斯(ナルサス)　**职业:盗贼**

从**ホ－ムズ**队伍逃走的盗贼，他能力还真不低，变身能力如果运用得当可是非常强的!

综合评价:★★★

加入章节:MPA9(中途离队)

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
46	22	14	24	17	28	28	29



名称:嘉龙(シャロン)　**职业:淑女骑士**

ラフィン的前恋人，后来做了自由都市的雇佣兵。实力很强的女战士。

综合评价:★★★

加入章节:MAP10

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
56	24	33	38	24	11	32	29





名称:毕尔菲特(ビルフォ－ド)　**职业:装甲骑士**

与**シャロン**同是雇佣兵,能力成长异常迅速,特技丰富,本作中最强的重装骑士。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP10

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
82	31	27	32	18	6	41	20



名称:米滋(ミンツ)　**职业:黑骑士**

曾经是帝国**ア－レス**王子亲卫队的黑骑士，能将名枪**ニ－ドルスピア**熟练的使用。擅长突击的勇士 。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP10

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
75	31	28	18	28	6	24	18



名称:萨姆森(サムソン)　**职业:斧战士**

与**エゼキエル**一样有命中率低的缺点，但力大无穷,可以用等级弥补速度的的不足。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP11

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
82	34	32	38	24	5	14	36



名称:艾莉夏(エリシャ)　**职业:魔导师**

被称为雷神的强力魔法师,在特技方面由于有“突击”使她的实力,凌驾于其他法师。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP11

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
38	0	30	24	13	26	50	18



名称:阿多隆(アトロン)　**职业:战士**

他的身世充满谜团,是能力非常优秀的剑士。虽然比不上**ゼノ**的强,但是他也是数一数二的。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP12

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
71	35	47	52	16	5	15	29


Game comic
去吧！
巴里华击团
出击吧！巴里华击团的队员！我是队长——大神一郎！
巴里滑稽团？
什么鸡？可以吃吗？
太棒了！
巴里＝巴黎 Paris


今天向大家介绍一下樱大战3。


樱大战
樱大战是一种SLG加AVG的游戏。
还有动画哟！
前两代主要是日本帝国华击团的故事。


WHERE IS PARIS!
3代故事转移到法国巴黎。


当然这次转任使我不得不和日本的各位分离。


不过不用担心，这次樱大战3有5位新角色。
你那么高兴干嘛？
太幸福了！

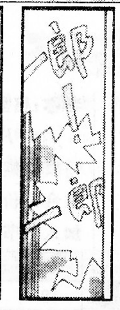

没有呀！我没很高兴！
骗谁呀！


少装了，又去骗少女的心啦……
花心男！


新角色5人
幸福的天堂
艾莉卡
非常迷糊，常常撞电线杆的见习修女。
可可
马戏团的孤儿，非常喜欢动物。
洛贝莉亚
犯下多种案件而被判刑1000年，爱钱、爱赌博。
花火
未婚夫意外死亡，个性深沉，外柔内刚。
克丽丝
海盗贵族的后裔，心高气傲的女子。


加山……
你


樱大战三玩法
在剧情过场时常会出现对话选项。
要小心哟！
会影响队员对你的好感度。


一郎！


你自己要放在桌子上的！
洛贝莉亚吃了我的饼干！


训斥洛贝莉亚
·没关系，可可
·只是饼干
·不说话
………


洛贝莉亚，你怎么可以吃饼干呢？
下次要问清楚！


大神！
下
去！
只不过是饼干吗！


1位·可可
2位·洛贝莉亚
3位·克丽丝
4位·花火
5位·艾莉卡
好感度的排名在记录时可看见。


在巴里生活的
最终结局是？


最终自然就是要突破重重关卡……
与心爱的人成为一对啦！


若在日常生活中与某人亲密接触。
副队长人选
约会的对象……
要慎重选择！


啊？
再经过困难的洗练。


洛贝莉亚……
队长……
幸福的两人


谁呀


客人来了……


大神！！你这个花心大萝卜！
大家……
おまえを殺ス!
……





名称:格里希努(クリシ-ヌ)　职业:剑士

クリシ-ヌ过去的恋人曾被ヴェガ杀死，拥有偷盗特技的她没实在什么特点可言。

综合评价:★

加入章节:MAP13

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
48	22	18	30	20	19	28	18



名称:(メルヘン)　职业:盗贼

最初是海贼，后来改邪归正。所有能力几乎不会成长，但拥有"强盗"特技的他还是可以一用的。

综合评价:★★

加入章节:MAP13

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
7	6	4	12	0	0	8	0



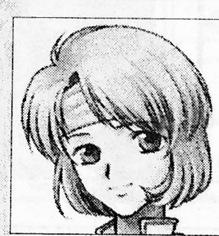
名称:蕾尼(レニ-)　职业:弓战士

是レオンハ-ト的部下，被捕后，在处刑前被ミンツ救走。本作最强弓手。极其活跃。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP17

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
42	40	25	50	20	14	38	42



名称:芙拉(フラウ)　职业:天马骑士

サリア出身的天马骑士三姐妹中最小的一个，能力成长率极高。如果能好好培养，非常有用。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP15

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
44	29	33	40	23	24	39	29



名称:萨恩(サン)　职业:车骑士

カナン的骑士，登场时虽然只有两级。但是其成长率非常高，在最初就拥有"素质"，是贵重的战力。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP15

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
51	27	57	40	25	19	28	46





名称:莉莉(リ-リエ)　职业:神官

虽然拥有特技"うたう"，没有什么太大的作用(有5%再行动的可能)。是个没有什么用的角色。

综合评价:★

加入章节:MAP15

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
26	0	6	37	25	19	28	46



名称:吉罗(シロウ)　职业:弓骑士

セルバ弓骑兵，转职后成为远攻近攻全能的マムル-ク后实力有所增强，但第一线仍没有他的身影。

综合评价:★★

加入章节:MAP17

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
36	17	11	15	11	6	23	18



名称:罗法尔(ロフア-ル)　职业:皇骑士

ウエルト国王，被打败后在村庄养伤，后加入リュナン军。精通武器，实力极高，32级学会突击后更强。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP19

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
46	20	21	11	18	0	33	10



名称:萨卡利亚(ザカリア)　职业:贵族

サリア老将军，厚重的铠甲下有一颗仁慈的心。是カトリ的救命恩人。防御力优秀但成长率过低。

综合评价:★★★

加入章节:MAP22

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
28	9	10	10	6	2	16	9



名称:雷昂哈特(レオンハ-ト)　职业:上级弓骑士

セルバ的太守，人称草原的勇者。能力比较平均，不过其成长率低是致命弱点。

综合评价:★★★

加入章节:MAP22

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
34	13	10	9	14	2	12	13





名称:巴特(バト)　职业:盗贼

作为盗贼为治好リシュエル的病而不断盗窃的女子。虽然40级时学会龙圣之技,但综合能力还是太弱。

综合评价:★★★

加入章节:MAP23

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
22	8	6	17	5	4	26	5



名称:利吉艾儿(リシュエル)　职业:魔导师

メリエル的哥哥,火神殿的魔导士。非常喜欢エンテ,但毕竟不是主角リュナン的对手(笑).

综合评价:★★★★

加入章节:MAP23

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
55	34	33	18	18	26	12	23



名称:吉艾拉(シエラ)　职业:魔女

シゲン的恋人,当シゲン被敌人打倒后将他救活并加入。是唯一会使用黑暗魔法与ワ-プ的角色。

综合评价:★★★

加入章节:MAP24(シゲン在MAP24前死亡的情况下)

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
46	0	26	23	18	22	12	27



名称:莉贝卡(リベカ)　职业:修女

可以使用召唤杖的少女,全部能力成长非常的快,尤其是修得カリスマ后,非常有用。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP25(レティ-ナ未加入)

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
41	0	37	46	13	34	35	30



名称:蕾迪娜(レティ-ナ)　职业:圣女

クライス的恋人,本作中唯一会使用沉默之杖的双目失明的少女。实力不俗,对后期作战非常有利。

综合评价:★★★★

加入章节:MAP25

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
40	0	16	37	4	39	41	37





名称:莉娜(リイナ)　职业:车骑士

クライス的妹妹,很喜欢アキス。实力能力不错,但登场较晚无法得到很好的培养。

综合评价:★★★

加入章节:MAP25

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
42	12	30	41	9	40	44	36



名称:蕾奈(レネ)　职业:圣女

アトロン的姐姐,被称为破邪神官的圣女。由于能使用超强的杖而成为队中主力,最终战必须的角色。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP29

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
35	42	5	6	29	41	32	30



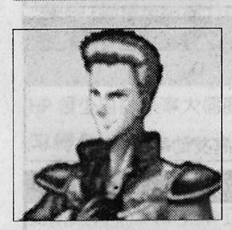
名称:由达(ヨ-ダ)　职业:剑圣

在大陆制造传说的剑士,シゲン与ジュリア的父亲。使用了ス-バ-ブルフ后实力更强。

综合评价:★★★★★

加入章节:MAP30

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
20	15	12	12	0	21	5	41



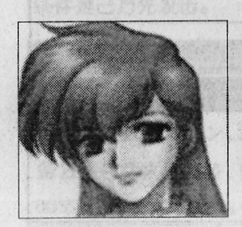
名称:哈嘎尔(ハガル)　职业:战车

与ミッツ是战友,在撤退前被ミッツ说得加入了リュナン军,不过也是没有什么出场机会。

综合评价:★★

加入章节:MAP34

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
45	13	22	14	23	2	21	8



名称:威尔努(ヴエ-ヌ)职业:天马骑士

被称为天马三姐妹中的姐姐,能力成长率较高,但由于登场过晚所以无用武之地。

综合评价:★★

加入章节:MAP36

HP	STR	SKL	AGI	DEF	MAG	LUK	WLV
40	23	33	18	9	19	11	12





部特技研究

在火纹系列中角色的特技往往比实际能力还能左右战况，本作中更是将其发扬光大。不过由于特技种类繁多，所以在这里作一个详解。



特技

战斗系

地圣の技
一定几率发生无视地形效果的必杀一击。
习得角色：マーテル、リシュエル、ケイト
备注：无视被攻击方地形特技的修正效果，给予其 100％ 的必杀伤害。

烈风の技
一定几率发生对敌人的强力攻击，技的数值越高发动几率越大。
习得角色：エゼキエル、アーキス、ナロン、ゼノ。
备注：发动后使用必杀技或必杀特技对敌人进行攻击，如果有飞龙习得角色将发挥最大攻击力。角色技量越高发动率越大。

风水の技
无视对方防御力的攻击。
习得角色：メリエル、レニー、サン。
备注：将敌人防御与魔法防御力减为零的攻击，技量越高发动率越大。

疾风の技
当敌人进行攻击时，于对方攻击前对其进行反击。
习得角色：サーシャ、ラフィン、エステル、クライス
备注：己方角色速度比对方高出 1 以上就可以 100％ 发动特技，先攻击对方。

天圣の技
一定几率发动对敌人的伤害化为自身 HP。
习得角色：ヴェガ、マルジュ、アトロム、メリエル
备注：如果技量值高于对方将提高发动几率。



龙圣の技
一定几率发动对敌人 5 次连续突击连续斩。
习得角色：ジュリア、バト、ヨーダ。
备注：在对敌人进行 5 连斩时仍然可以使用必杀攻击的超强特技。

连续の技
一定几率对敌人两次攻击（速度快的场合可攻击四次，但敌人会有一次反击）。
习得角色：リュナン、アーキス、ケイト、ガロ或职业ゴールドナイト。
备注：将一次攻击变为两次，是非常普通的特技。

飞龙の技
一定几率发生对敌人产生 3 倍伤害。
习得角色：リュナン、ジュリア、ヴェガ、クリシーヌ。
备注：将普通攻击的伤害度提高为 3 倍，但之限于攻击距离为 1 的武器，技量越高发动几率越大。

大盾の技
一定几率发生 DEF 加 20 的效果。
习得角色：ロジャー、ノートン、ロファール、ナロン。或着职业为ゴールドナイト
备注：使角色防御力达到顶峰的特技，角色等级越高发动率就越大。

死生の技
HP 很少时必杀率大幅度上升且先制攻击率上升（底力？）
习得角色：ミンツ、エステル、ジーク、ノートン
备注：（失去的 HP ÷ 最大 HP）× 100 所得到的数值就是所增加的必杀发动率。如果只有 1 点 HP 则补正将高达 90％！所以在斗技场中可以利用这一点，不过条件是己方先攻击。

见切の技
敌特技攻击无效，只是对“盗む”与“强盗”无效。
习得角色：リュナン、ガロ、クライス、ラケル、ジーク。
备注：包括大盾の技、生死の技、突击再内的强力特技都无法发动，敌人强力 BOSS 通常都有此特技。




素质

获得两倍经验。

习得角色:エステル、ナロン、ラケル、バド、サ－シャ

备注:有素质的角色任何行动增加 EXP 都是两倍。

カリスマ

周围格以内己方命中、回避率增加 5%。

习得角色:リュナン、ホ－ムズ、サ－シャ、ユニ或职业为**ロ－ド**或**ハイドハンタ－**的角色。

备注:以自身魅力鼓舞周围友军,可以与友情支援效果叠加计算。

破邪

与怪物系角色战斗时、命中、回避、必杀发动率增加 20%

习得角色:ラケル、ゼノ、フラウ、ジュリア 或在特技学习所习得。

盗む

战斗时偷敌人的物品。

习得角色:メルヘン、バド、クリシ－ヌ、ユニ

备注:邻近战斗终了后,一定几率的偷盗对方的武器或道具。技量与速度高的话成功率就相对提高。

强盗

击倒敌人后得到其全部道具,但是周围 3 格内全部力下降 50%。

习得人物:メルヘン

备注:打倒敌人后无法得到其星级武器。

再移动

骑马系角色骑马时攻击后可以再移动。

习得角色:ケイト、ラフィン、ナロン、メル、ア－キス

备注:角色攻击后所残留下的移动力可以再次移动,不过该角色下马(下龙)后此特技无法使用。

召唤

使用召唤之杖的必须条件。

习得角色:カトリ、エンテ。

备注:只有拥有召唤的特技才能使用召唤系魔杖召唤魔物协助战斗。




特技

指令系

突击

敌人比自己慢发动对敌人 2－5 次连续攻击。

习得角色:ルカ、ガロ、マルジュ、バ－ツ、シャロン或职业为**ブラックナイト**

备注:只要速度比对方高 1 点就可以对其进行 2－5 次的攻击,但敌人会进行反击。而对拥有见切**の**技的敌人无法使用该指令。

カギあけ

可以打开门与宝箱,与使用扉**のカギ**同样效果。

习得角色:ナルサス、ユニ、メルヘン、バド、ホ－ムズ。

备注:该特技无法将吊桥放下。

ワ－プ

移动到地图上任意地方的强力技术。

习得角色:シェラ、アフリ－ド。

备注:只要普通移动可以到达的地形就可以瞬间移动过去,而且到达目的地后还可以移动或攻击。

变身

让临近的自军角色变身,同时提高其能力。

习得角色:ナルサス。

备注:变身后可以得到对方角色的特技,比如**ワ－プ**或**カリスマ**,一定要好好利用。

歌う

回复身边 1－4 格内自军角色 HP2－10,并有再动效果。

习得角色:リ－リエ。

备注:此特技是有熟练度的,每使用 50 次就会让歌声影响范围增大一格。而且范围内的友军 HP 恢复量也会增大。还有机会再次行动。

おどる

使行动完毕的角色再次行动。

习得角色:プラム。

备注:プラム发生诱拐事件后再次加入时习得。





特技

地形系

森の战士
在地图属性为森林时,命中、回避率上升 10%,移动增加 1。训练所习得

草原の战士
在地图属性为草原时,命中、回避率上升 10%,移动增加 1。训练所习得

边境の战士
在地图属性为边境时,命中、回避率上升 10%,移动增加 1。训练所习得

山の战士
在地图属性为山岳时,命中、回避率上升 10%,移动增加 1。训练所习得

海の战士
在地图属性为海川时,命中、回避率上升 10%,移动增加 1。训练所习得

城の战士
在地图属性为城岩时,命中、回避率上升 10%,移动增加 1。训练所习得

剑斗士
在斗技场中角斗时,命中、回避率上升 20%。训练所习得







隐藏人物加入法

火纹系列中隐藏角色是必不可少的,本作中自然也少不了这个 SLG 的重要卖点。下面就将最重要的两个隐藏角色的加入条件公布,其他角色可以参照攻略中的提示收得。



舞蹈修女
プラム

加入条件:

1. 在 MAP2 让**エンテ**进入右下方的民家中收得修女**プラム**。

2. 与**ホ－ムズ**分队时让**プラム**进入**リュナン**军。

3. 在 MAP10 让**プラム**进入**シャロン**所出现的旅店中,发生绑架事件。

4.MAP14 让**ホ－ムズ**进入得到勇者之证的民家左上方的舞场,可以救出被绑架的**プラム**,此时她已经学会了舞蹈特技。



圣女
レテイ－ナ

加入条件:

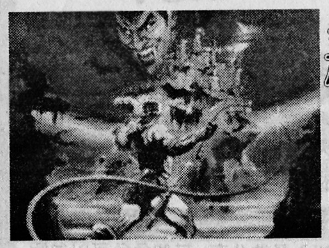
1、在 MAP11 前让**ア－キス**与**クライス**进入**ホ－ムス**队,并前往**ヴェルジエ**,就会发生**クライス**撞倒失明少女**レテイ－ナ**事件。

2、MAP13 结束后 MAP15 开始前让**クライス**装备**いやしのしずく**前往**ヴェルジエ**此时**エゼキエル**要在队。

3、MAP15 过关后 MAP16 开始前让**クライス**装备**おまもり**后前往**ヴェルジエ**。

4、MAP19 过关后再度回到**ヴェルジエ**却得知**レテイ－ナ**去追**クライス**一行而旅行了。

5、最后早 MAP25 中让**クライス**在**ハルファ**岩击倒龙骑士**マルコ**后访问左下方的民家就可以得到拥有封魔之杖的传说角色了。



恶魔城年代记

最终破关指导

PS 厂商:KONAMI 类型:ACT
发售日:2001 年 5.24

本作是恶魔城的开山作的复刻版,而其高难度也完全被"复刻"了。许多玩家都困在了最后一关无法通过。为了帮大家将这款 ACT 名作真正爆机,特别对最后一关进行详细攻略。目标是"复刻模式"的完全全称霸!!把超难的 ACT 玩到极点!!

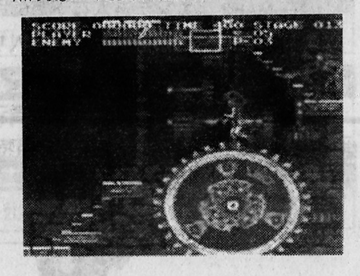
在这款"恶魔城年代记"中的"复刻模式"是在第 1 轮的游戏破关之后,也可以继续进行难度提升的第 2 轮第 3 轮的游玩,而游戏在第 6 轮的时候会到达最高难度(在这之后难度不会再变化了)。此次攻略部分主要是以第 8 关的解说为中心,当然本攻略也完全对应第 6 轮时的高难度。

技巧指南

在最一开始先来说一下有点难度的技巧,当然的这些技巧在第 8 关以及第 6 轮之后因为是绝对必要的,所以一定要能够自由的运用。

1. 取消落地时的僵硬

从上面高台跳到下面的地面的时候,地面落差如果太大的话,西蒙着地后会维持着蹲下的姿势并僵硬住(这也是许多玩家抱怨操作感不好的重要一点),虽然硬直时间只有瞬间,但是因为这个时候无法挥鞭子也无法跳的关系,自然会受到敌人意外的伤害,但是就算是由同样的高度跳下来,只要在落地之间挥鞭子的话,会靠着挥鞭子的动作使僵硬被取消掉,这样就可以取消掉不能操作的硬直时间了,这点玩家一定要记住。



2. 从快要摔下去的地方起跳

像图片中那样间距很大的齿轮区攻略起来是非常难的,而为了突破这样的地方,在此教玩家一个好办法,首先最初以十字钮的左(或是右)一点一点慢慢的输入,前进到快要从地面掉下去的地方为止,然后再输入十字钮的左(或是右),之后快速的再按下跳跃钮的话,就可以跳到对面的地面上了,成功的秘决是要先输入十字钮,然后在十字钮输入之后尽可能的快速按下跳跃钮。

最终关攻略

最后的难关第 8 关!重点地带攻略!

攻略主要是与强敌的作战方法为中心,因为这里只要能抓住消灭敌人的方法的话一定能打出一条路来,所以玩家就参考攻略努力的试试看吧!通过了这里的话,就终于要跟德拉克拉对决了!

一. 对付骑士的方法

在跟拿着枪斧的骑士作战的时候,要取好某种距离,基本上距离为两个身位远,然后蹲下来以鞭子连打来攻击它,基本不会损失体力。对付突击骑士则是在出现前会先发出脚步声,然后伴随着滑行声冲过来,当听到了脚步声的话,就面对着骑士会出现的方向,而听到了滑行声之后就立刻挥鞭攻击,就可以在骑士正要冲过来的时候,很简单将它打倒了。如果熟练掌握则可以不费体力击倒它。架着剑和盾的骑士则是在西蒙站起来的时候会接近。蹲下来的时候会远离,所以就先站起来一段时间引诱骑士,再快速蹲下用鞭子攻击。至于以后的弓骑士及铁球骑士,只要蹲下来攻击的话就不会被打到了。

二. 在分歧的地方向左边前进

第八关开始不久会有一个分支区域,会有两个往画面上方前进的楼梯,虽然无论从那个楼梯前进都会到达被火焰所包围的楼层,但是从左侧楼梯前进的话,在途中可以拿到肉(被隐藏在墙壁中),在此推荐玩家走左边的路线。

三. 与火焰骑士的作战方法

令玩家叫苦的火炎骑士其实并不难打。与被火焰所包裹骑士作战的时候,理论上是迅速的接近来进行接近战,想要一口气缩短距离的话,就用跳跃来接近就可以了,虽然第一下挥鞭子攻击会被骑士用剑给挡住,但是在第一下攻击之后稍等 0.2 秒再攻击的话,鞭子就可在骑士解开防御的瞬间趁隙而入,而确实的打到它,如果只是胡乱的连打鞭子的话,绝对会被它完全挡住。

四. 打倒女仆

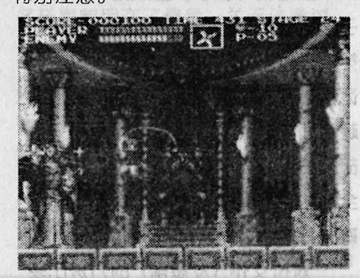
对付女仆(发怒前)的方法比较复杂,要先接近她,当她在行礼之后抬起头的瞬间向前跳,跳到最高点的时候挥鞭子,在快落地之前挥第二下鞭子攻击。之后以这样的步骤就可以打倒了。不过在敌人之中也会有由画面上方跳下来以及一边前滚一边冲过来的家伙,在这种时候就蹲下来用鞭子攻击,而当对方发怒的时候,就必须趁其跳起来时一同跳起并扔出十字架,一落地就立即挥鞭子,这样它就必死无疑了。

最终头目攻略

把最终头目-德拉古拉消灭掉!与德拉古拉的作战方法彻底攻略!

如果突破了第 8 关的第 3 舞台,就终于要跟不死吸血鬼德拉古拉决战

了，根据惯例在头目战之前因为会得到十字架或圣水，所以不管是那一个特殊武器，就选择自己喜欢用来装备好了，附带一提，只要到过这里一次的话，之后接关的时候也会由对德拉古拉战之前开始。不过若是记录了途中的过程，再重新读取记录档的情形，就会回到第8关的最初了，所以玩家要特别注意。



决战第一阶段

德拉古拉会随机从画面的某个地方出现，然后放火焰攻击过来。基本打法就是在光柱要消失的前不久，跳起来放出十字架，抓准时机跳跃来飞越过所有的火焰，在跳跃下降的瞬间向德拉古拉再次进行攻击。当德拉古拉的体力值在8以下的话，玩家要注意火焰的数目会突然增加，而为了要给予德古拉伤害，就只有在他从光柱出现的瞬间瞄准脸部攻击，初学者～中级者可以用十字架攻击而高手就可以直接用鞭子攻击。

决战第二阶段

当将德拉古拉HP打到零之后，他会现出原形。此时攻击他任何部位都可以给它伤害。但是它的攻击方式改为连续火焰发射和跳跃攻击，对体力不足的玩家来说是极大的威胁。因此只有在其跳跃落地后立即接近它并蹲下用鞭子混合圣水连续攻击。除此之外没有攻击机会。当变身后德拉古拉体力低于8时会跳跃后下毒雨。此时只有目测毒雨的落点回避，才能趁它落地后成功的攻击。

在这个ACT中，开发者为玩家准备了许多好东西，当然就有了许多的密技。在攻略难处感到疲备想休息的时候，就来试试看这些秘技吧！

隐藏要素大公布

一、隐藏的选项模式

在主标题画面时，输入十字钮的上、上、下、下、左、右、左、右、X、○，就可以进入隐藏的选项模式，此模式中可以在DATE上设定年月日及时间（在游戏进行中时钟会持续运行），还有在DISPLAY MODE上设定成TRIM的话，可以在画面的上下被切掉的状态下进行游戏(宽银幕)。

二、在“强化模式”中选择音源

在主标题画面时按下L1＋R1钮不放选择“强化模式”的话，就可以从“复刻模式”的BGM（有3种）中选择“强化模式”的BGM，X68000版的恶魔城迷也可以一面沉浸在怀念的气氛下一面游玩“强化模式”。

三、在“复刻模式”第6轮才有的赠品

在“复刻模式”进行游戏到第6轮以后，在第4关及第6关会追加在前5轮的时候所没有的相当有趣的演出，虽然在第6关的演出也许比较难以发觉，但是在设置于头目前面的镜子在掉下来的时候，在镜子里面会映出绘着西蒙造型的涂鸦，因为是只有一瞬间的演出，所以玩家千万不要放过了。

四、隐藏的留言

在选择音源的画面中用2P侧的控制器同时按下L1键＋○键＋X键的话，就会有“GM音源：うつそぴょ－ん”这样的留言被表示出来，说到GM音源的话，是X68000版也被使用的音源，可以让大家怀念一下哪个传说年代的音乐（笑）。

五、难以拿取的蜡烛1

在第3关的第2个舞台中，在一个被地面及泥沼所围住的地方会有蜡烛，为了拿取这个蜡烛，只有在不会死掉的程度下潜入泥沼中，一面适当的跳跃一面钻到地面下方才行，附带一提，蜡烛之中隐藏着药草。

六、难以拿取的蜡烛2

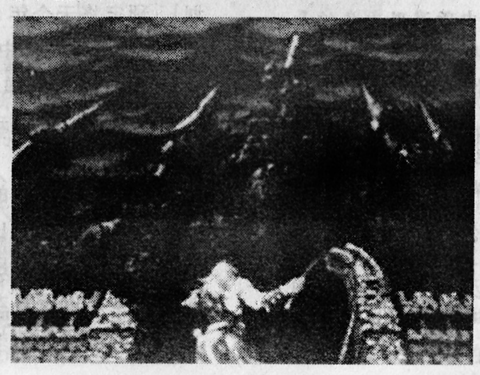
在第7关（第1个舞台）跟第8关（第2个舞台）中，会有地方在高处被配置着蜡烛，但蜡烛附近并没有地方可以站着再跳上去，为了拿取蜡烛只有使用斧头了，只不过里面大都只放着像短剑这类平凡的道具。

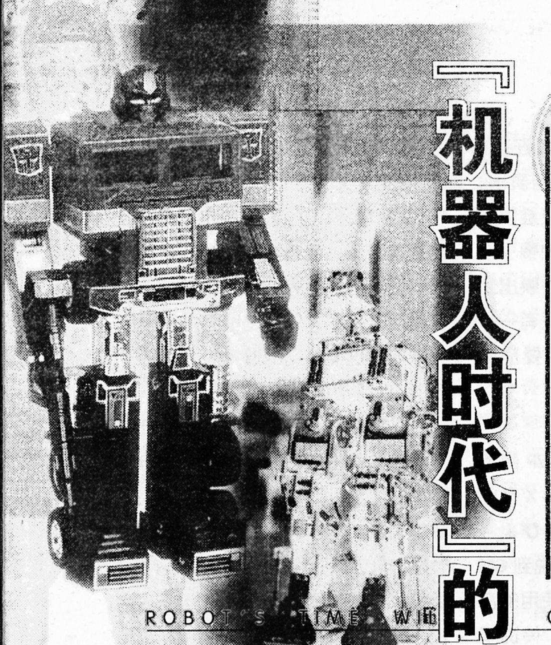
七、可以晃动的物体

在第2关（第2个舞台）中，用鞭子打龙的骨头的话，骨头就会像钟摆一样的晃动，用鞭子继续打的话，晃动会越来越大，还有进行上方的路线的时候，若以鞭子打龙骨头翅膀的部分，翅膀会微弱的晃动。

八、长袍男子逃走了

第2关（第2个舞台）是最后进行上方跳线的话，会跟披着长袍的男子会面，虽然用鞭子打这个男子的话，他所拿出来的道具内容就会改变，但是若打的超过7次的话，男子就会心情不好把道具收走而潜入地面中逃走了。





『机器人时代』的来临

「机器人」集结了我们对现在与未来的幻想

人类的梦想，科技的现实

ROBOT'S TIME WI OUR REAL LIFE

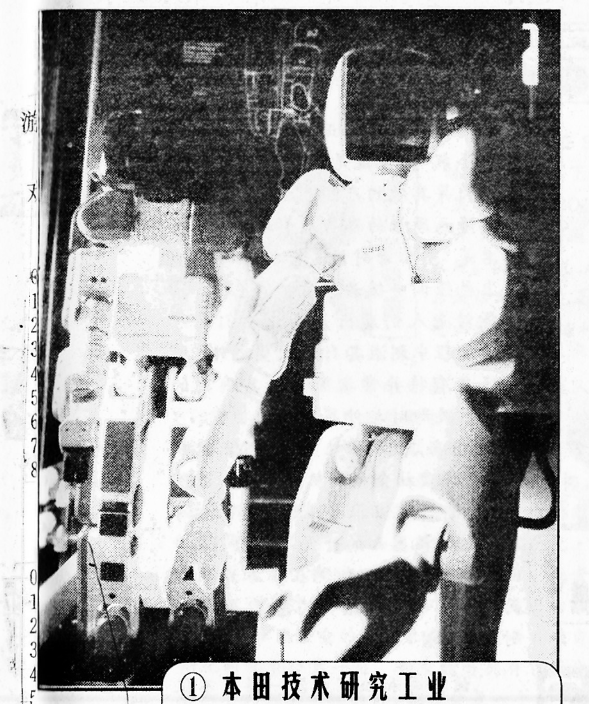
从很久以前某个玩具的包装盒上，那只会从眼珠放出怪光线的机器人开始，到即将迈入21世纪的今天，正式展现于世人面前的本田“P3”或SONY的“AIBO”为止的这段岁月里，当我们听到“机器人”这三个字的时候，脑中所浮现出来的景象，多半可以与“未来”或是“技术”画上等号。换句话说，“机器人”本身，正是我们对于“未来”之憧憬所能作出的最具体投射。然而从某方面来说，很意外的是，熟悉这些的我们竟然对现实世界真正出现的机器人一无所知。所以，先让我们再一次的来回顾一下机器人发展至今的现况吧！

目前对于人型机器人的开发，已经有了许多国家级的计划在推动支持。这项于1998年开始在日本进行，以五年计划的形式展开的HRP计划（Humanoid Robotics Project；人型机器人计划），预定将于今年3月提前完成。而目前正制作中的项目，甚至包括了类似钢弹动画中MS的线性悬浮座椅型式的操纵舱在内。

当然，机器人的制造并不仅限于人型而已。比方说日本东北大学江村研究所开发出来的骆驼型，以及日本东京工业大学广濑研究所的蛇型机器人等，都是比较著名的例子。甚至像北海道大学所开发出来的阿米巴型这种奇特的机器人也是有的。而这种机器人的特征是，以复数小型自动机器人的组合进行彼此协调的共同运动。

而说到自动性协调，目前也已经有了一个想让机器人组队踢足球的“RoboCup”计划。目前包括日本的大阪大学、庆应大学、电总研以及理研队等十余所大学及科研机构都已经加入该项计划。而他们也预定自2003年起，正式结成“人形机器人联盟”继续研究下去。

在动画当中的机器人，即使是在宇宙空间里头也能华丽的活动着。不过现实上，由于在宇宙中的



① 本田技术研究工业——“P2”、“P3”

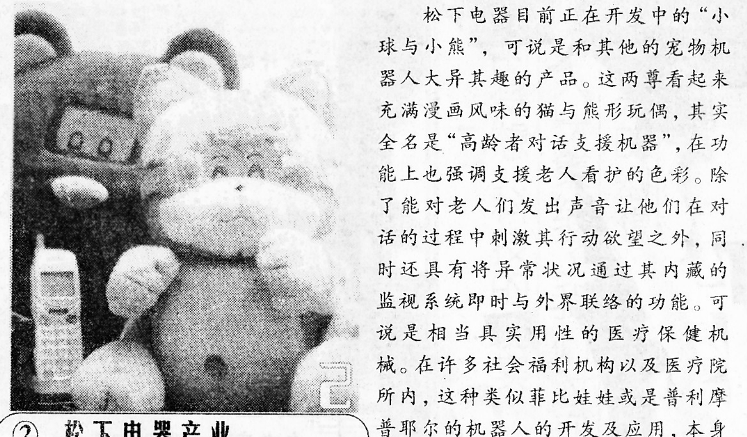
如果要说到现今机器人旋风的先驱，那就是有“世界的本田”称号的本田公司所开发出来的两足步行机器人系列：“P2”和“P3”了。这个以“与人类共存”为设计概念的机体，在技术上可说是将有“控制工程学结晶”之称的“两足步行系统”正式实现，是一项划时代的存在。不过，这其实对我们来说并不是重点。它能够像动画一般在实际动作的时候，从事“如滑出去一般的步行”这一点，才是深深吸引我们的重要因素。因为说句老实话，到目前为止本田这套“还不知道有什么用?”的机器人系列，以工业产品的角度来看可以说是异端的存在。不过从它们的英姿当中，我们也学到了：“技术”是人类“创造力”的产物的道理。当看到它们的时候，我们终于了解到，自己的创造力，也将终有实现的一天。











② 松下电器产业援机器"小球"、"小熊"

松下电器目前正在开发中的"小球与小熊"，可说是和其他的宠物机器人大异其趣的产品。这两尊看起来充满漫画风味的猫与熊形玩偶，其实全名是"高龄者对话支援机器"，在功能上也强调支援老人看护的色彩。除了能对老人们发出声音让他们在对话的过程中刺激其行动欲望之外，同时还具有将异常状况通过其内藏的监视系统即时与外界联络的功能。可说是相当具实用性的医疗保健机械。在许多社会福利机构以及医疗院所内，这种类似菲比娃娃或是普利摩普耶尔的机器人的开发及应用，本身就具有将机器人和现在日本正风行的"治疯"概念相结合的意义，实在是耐人寻味。

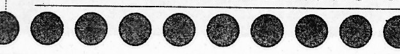


③ CAI 宠物机器人"GARCO"

该公司和松下电器一样，不仅重视可自动步行的功能，也朝着与使用者间能够进行互动的目标而努力。虽然一看到它就会脱口而出"这是机器人"，不过对于具备能够与人类对话的微电脑系统的"GARCO"来说，严格说来它应该是一种"鸟型电脑介面"。

运动牵涉到有关真空润滑、热处理、姿势控制等诸多课题，因此机器人似乎没办法真的做出像动画里的那些动作。不过对于将来人类探索外太空的计划来说，这些都是不可或缺的技术。

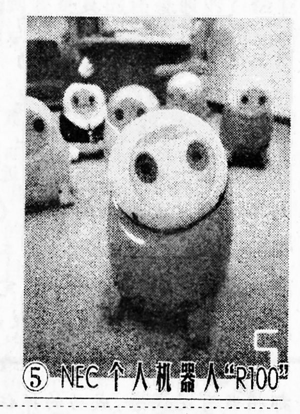
另外一方面，在比较贴近我们生活且实用的层面上，像是能自动在大楼内巡逻，并且将有漏水及发生烟雾但还没被人发现的地方联络管理员的警卫型机器人；或者是三菱重工所开发出来的鱼型机器人都是值得一提的。不过说到家庭用机器人最具代表性的，应该就是所谓的"宠物机器人"了。虽然其机能以及功用各自有所不同，但是今后应该会超越一般宠物的形式，而有更进一步的大发展吧！到





④ 索尼的爱波

"AIBO"是在 SONY 家电企业产品开发理念——"创造新市场"下诞生的。能够自我学习并善于与人类沟通的 AIBO，对 SONY 来说，可算是让机器人打开了新的"沟通市场"，使机器人方便合理的进入家庭。换句话说，AIBO 除了能像铁臂阿童木一般作为谈话对象，也是"市场上的商品"。这种二面性，也正是机器人这种"工业产品"有趣的地方吧！



⑤ NEC 个人机器人"R100"

NEC 正在开发中的这款个人用机器人"R100"，是一只以具备影像电子邮件的收发功能、音声辨识、个体辨识（通过颜面辨识）机能、以及可遥控操作诸如录放影机、电视机、冷气机等电器制品机能为标准配备的机器人。瞧它自己动作的姿态，彷佛就是艾萨克·艾西莫夫笔下的助人用机器人的翻版。或者也可以说是很像钢弹动画中那只"有用的哈罗"。从家庭安全的角度来看，在这个日趋自动化的都市公寓一角，如果能够拥有它来代替所有的控制系统的话，应该会是一个对"现实化的未来"的一大迈进吧！

时机器人的互动关系应该会与我们更加的亲密。

到此一言以蔽之，目前对于机器人的研究可以分成两个主要的层面：一种是像"铁臂阿童木"一般的"自律型"，也就是以制造出能自己动作的机器人为目标的研究；另外一种则是像钢弹一般的所谓"非自律型"，也就是可以由人类自己操纵的机器人为研究重心。而在运动方式上，也有包括了车轮式、多脚式、两足式等等各种不同的研究。总之，即使是机器人，种类还是非常多的。

讲到机器人动画的始祖，多半都会立刻联想到"铁臂阿童木"。没错，在日本从事机器人工作的人，所谓的"铁壁阿童木世代"，到目前已经是公司部长课长级或是教授级的人物了；而实际进行研究的人员，也多半是高达或是机动警察一代出身的年青人。在这些以动画为养份成长的人们的带领之下，今后将会有什么样的机器人登场，着实令人期待。

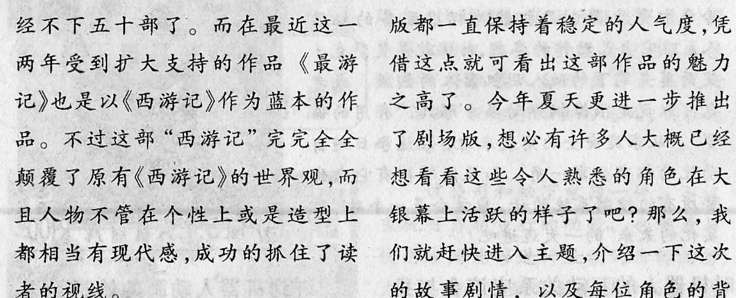
因为，不光只是技术，"梦"和"幻想"才正是发明的原动力。

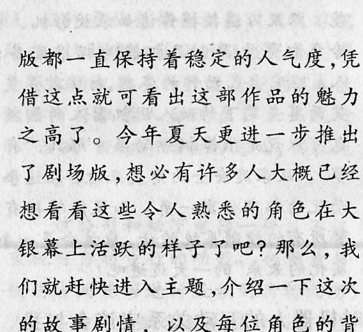
个性十足的

《最游记》火爆夏季日本动画市场

GENSOMADEN SAIYUKI THE MOVIE IN THEATERS SUMMER 2001







话说从头

以《西游记》为蓝本的作品之多，早从松本零士的《SF西游记》开始一直到现在，可以叫得出名字来的已经不下五十部了。而在最近这一两年受到扩大支持的作品《最游记》也是以《西游记》作为蓝本的作品。不过这部“西游记”完完全全颠覆了原有《西游记》的世界观，而且人物不管在个性上或是造型上都相当有现代感，成功的抓住了读者的视线。

《最游记》由漫画开始到电视版都一直保持着稳定的人气度，凭借这点就可看出这部作品的魅力之高了。今年夏天更进一步推出了剧场版，想必有许多人大概已经想看看这些令人熟悉的角色在大银幕上活跃的样子了吧？那么，我们就赶快进入主题，介绍一下这次的故事剧情，以及每位角色的背景。

话危机重重的陷阱袭击而来！

以天竺为目标的三藏一行人在旅途的途中，救助了一位被飞行的怪物所袭击，名为“朋兰”的少女。朋兰为了感谢三藏一行人的救命之恩，招待他们一行人到家中。到了朋兰家，让四个人都愣住了—竟然是豪华的大房子!?端上来招待的食物又极具丰盛之能事，一行人就毫不客气地用力享用着。

但是八戒在这时注意到一件奇怪的事：整栋房子虽然大，可是却感觉不到朋兰以外的人的气息。如果是这样的话，朋兰是怎么拿出这些食物来招待的呢？八戒为了一探究竟在房子内四处探查，无竟间却发现了原本应该看的见的满月却也在这时消失的无影无踪!?

“看来是冲着我来的……”，三藏一个人喃喃的自言自语着。另外一边，对于这些事情一无所知的悟净为了休息一下先去洗个澡，但是没想到魔手已经朝他逼近而来，当他警觉到有人有不良的意图时，立刻与之大打出手。经过一番缠斗后，悟净终于制服住对手，但是当悟净看到对方的面容时不禁愣住了……

“怎么会是你!?”

而正当悟净困惑的时候，另外一个人由背后渐渐接近悟净。当无净察觉时为时已晚，锐利的剑由背后贯穿了悟净的身体。在逐渐远去的意识中，悟净所看见的竟然是嘴边泛着冷笑，手里拿着剑的八戒!?

另外一边，悟空遭遇了身份不明敌人的袭击而被抓，正当悟空想办法要脱出这个困境时，三藏突然出现在他面前。但是三藏并不是来帮他的，反而以非常冷淡的态度和口气嘲弄着悟空。这些情况到底是真的还是假的？悟空只有呆呆的面对这一切不知如何是好。

难道八戒真的是攻击悟净的凶手吗？面对着悟空的三藏又是什么用意？朋兰的真面目与目的到底是什么？这一切的答案就留着让各位推测吧！



你能相信他们就是那师徒四人吗？

玄奘三藏



虽然居高僧之位，不过一点都没有高僧该有的样子，没事就叼着香烟，不然就是灌酒或赌博。看不爽的话就开枪，完完全全的问题人物。自尊心高，而且还是超自我中心的性格，不过拥有超群的领导能力与观察力，同时即使是在最危难的情况下一样能维持冷静的判断。

接受了观世音菩萨的命令，为了阻止牛魔王的复活实验而带着悟空、八戒、悟净一行人前往天竺。武器是手枪型的“升灵铳”以及在这世界上仅有五份的经典“天地开元”之一的“魔天经文”。

孙悟空

吸收了日月精华而由岩石中诞生的石猴，虽然外貌看起来是少年的模样，实际上却已经被压在大石头下封印了五百年。虽然由三藏解开了封印回复了自由之身，但是却失去了以往所有的记忆。性格是完全的直线条，由于肚子动的比脑袋还快，因此没事就嚷着“肚子好饿……”，这句话已经成为他的口头禅了。



依照本能行动，遇见比自已更强的对手时，兴奋的神情立刻会浮现在他脸上。这个一但被拆掉时，悟空的能力会完全解放，但是也会开始敌我不分的见人就打。武器是可以拆成三节棍的长棍一如意棒。

沙悟净

人类与妖怪的混血儿，由于这种事情是禁忌的行为，在小的时候常常受人欺负与排挤。



外貌拥有妖怪特征的红发与红色的眼眸，但是因为不是纯种的妖怪，所以不像悟空那样自由，必须依靠装置来控制自己的力量。

性格大而化之，喜欢泡马子，没事也是烟不离口的人。

虽然看起来一点也不可靠，实际上相当重视与自己一起旅行冒险的伙伴们。

武器是可以成为链刃的月牙锡杖。

猪八戒

原本是叫做“猪悟能”的人类，由于妖怪逼迫的缘故，最爱的爱人在自己面前自尽，因此带着这份愤怒杀了一千个妖怪，沾染了妖导的血之后转生为妖怪。



基本上是个面带笑容而且性格温厚的好人，而且有时有点天生的反应慢，还有一张吐起槽来可让被吐的人当场跳起来的毒嘴巴。

另外酒量好的可怕，这个连同队的伙伴们都不禁侧目。挂在脸上的单片眼镜是妖力控制装置，另外拥有一双白龙作为使魔。虽然不带武器，拥有可以自在进行攻击或是防御的“气功术”作为武器。

最游记



心态问题

评论员：拖把

拖把在《电软》登场

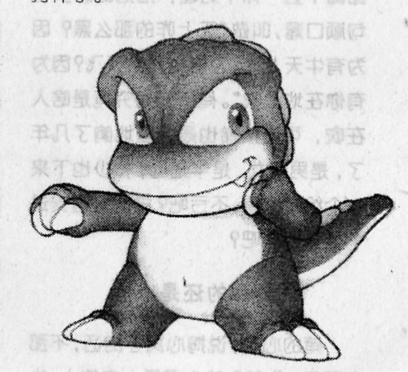
没错，你没看错，说话的是俺拖把，不是王骏生。俺能够来客串的原因是骏生同志最近很忙，据说是去查一个什么网络上的大案子了（咳咳，俺在说什么呐，多嘴）。反正，因为俺在美国的表现很好，主编说了，就让俺也在电软上面爽一回作为奖励，不容易啊，俺拖把到底也有露脸的时候，从菜鸟到《电软》算是一个飞跃，各位请尽量捧杀的说（小编：什么口头禅啊！·#￥）。

想替国安露一次脸

换了一个说话的地方呢，俺的心态就有点不一样了，电软到底是大地方，说话可不兴以前那么放肆。那个心态这东西真是有点要命，好像前一阵子的北京国安，创下了牛皮哄哄的二十六次射门无一入网的全国纪录，没有心态先生的作用那是绝对办不到的。

那天拖把也盯着电视看，看着那个皮球满世界飞就是不进网，心里那个急呀：你说球门那么大，高有俩拖把长、横着怎么也得有仨、五个拖把宽，那球怎么捣鼓一把还不都能进去啊？拖把恨不得自己下场把王涛的位置给顶了，不就踢个球嘛？谁不会呀？说不定俺一不小心还能混个什么xx先生为国争光什么的，或者至少也可以有机会往裁判脸上吐痰。

拖把才出声嘀咕了几句，就被老爸骂了一顿，说俺那是饱汉子不知饿汉子饥，说俺是看人挑担不吃力。坐在房间里空调下当然就说风凉话，心态不同，真的上场试试不定给吓成什么狗样了。



俺烦牛儿满天飞

拖把并非不知道这个理儿，只是有时还真的忍不住要叫唤着骂娘，心态许是还真的急了些。其实像这样的主儿海了去了，上网逛逛看，哪位大侠不觉着自己就是中国版的尼奥，整个儿一中国电玩业的救世主，有口口声声说自己经验丰富的，也有哭爹喊娘叹自己怀才不遇的——总之，全是顶级高手，不是小岛秀夫再世，就是比尔·盖茨临凡，拯救水深火热里的中国玩家看来绝对是颇有些指望的。



然而拖把就开始有点纳闷，你看咱中华大地人杰地灵，要说藏龙卧虎俺绝对相信。可中国游戏也蹦达了有几个年头，你说为啥俺总是看到满天有牛在飞、却喝不到一杯牛奶哩？拖把的家乡有句顺口溜，叫做“天上咋的那么黑？因为有牛天上飞。为啥牛儿上天飞？因为有你在地上吹”。俺不知道究竟是啥人在吹，可这楼梯也轰隆隆地响了几年了，是男是女、是牛是马，多少也下来一个给俺看看，不亏吧？总比要国安进个球容易些吧？

要命的还是心态

俺的心态，说掏心窝子的话，不那么平气。为啥？咱中国看上去能人、牛人一大堆，可怎么啥都捣鼓不出来呢？你说俺看着能不急么？拖把敢打保票，要是索尼来北京招安，找一个会拍脑袋出主意的，应聘的敢从前门排到苹果园，绝对一个比一个牛气。

要是拍拍脑袋国内的电玩就成产业了，就一下子与国际接轨了，随便把谁的脑袋拍烂拖把也乐意。可光拍脑袋不行吧？总还得有人做点什么实际的事儿吧？那些主意拍出来行不行、好不好，总得有个什么人把它变成实际的东西吧？怎么俺就偏偏看不到这样的牛人呢？满世界胡吹乱侃的，瞧这个不顺眼、看那个有毛病、胡出主意乱发意见的，够多；安安静静耐耐心心干点正事的，少。

拖把的老爸对拖把说，国安那帮人进不了球，归根结底，还是基本功不扎实。你别看左一个大腕右一个球星的，连一个简单的盘球动作都不规范，射门的时候心里哪有谱啊？还不是打哪算哪？拖把就觉得老爸的话在理，要说基础的东西是重中之重，这道理谁都晓得。可那些老爷、牛人们愿意学么？救世主能从基础开始么？那不是就掉了价、失了身份嘛！丢人事大，咱宁可不学也不能丢这个份，是吧？

所以说来说去，还是个心态问题。嗯，拖把的心态，这样看看，还算好的。



睡神扫描

RUNNER!

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony




目录




《最终幻想 X》完全小说攻略 2

《最终幻想 X》的世界 28







最终幻想X 完全小说攻略



文/小孔

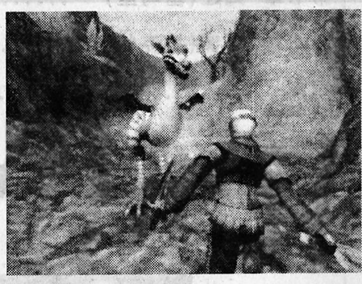
序　章

没有风，什么都没有。

当天边开始出现第一个黑点的时候，连得摇摇欲坠的夕阳都倏忽不见，只留下一片苍白的天色，在平原的南面破开一道口子。一个黑点，两个黑点，三个黑点……

映在扎纳鲁甘多人眼中的，是无数个飞驰在平原上的奇怪机械，因为他们的急速跑动，平原也痛苦的颤抖了起来，仿佛阵阵沉重的鼓声，击打在他们每一个人的心上。或许，他们从来不曾想到过这一天的来临，但这一天还是来了，来得如此的没有前兆，来得如此的不由分说。不管是列阵的将士，还是站在扎纳鲁甘多山峰上的居民，他们有理由相信，从这一天起，他们将被留在历史之中，作为灭亡者让后人永远记得他们所受的屈辱。平原之上，震动犹如雷声，不少人都已经开始伏在地上，或许在祈祷着自己的灵魂能够得到安息。

火花，鲜血，折断的兵器，高高飞起的残躯。贝贝鲁军有如一股黑色的河流，毫不留情的将一切侵吞，不管是泥石还是无助的生命。占据着这个星球二分之一的贝贝鲁，早在发展之时就已经注定了要成为这股洪流。他们在暗中取笑扎纳鲁甘多人以祈祷作为自己主要生活方式的民族行为，在他们看来，只有机械那种冷冰冰的转动旋律，方能够将自己的民族带上发展之路。山川河流围绕着扎纳鲁甘多，绵绵不息，换来无数诚恳的



祈愿和肃穆低垂的眉头，贝贝鲁一样的不缺自然河山，但他们就在火花飞溅的机械转动声中，用几近破坏的不敬来代表他们的文明欲求。一样的朝升夕替，轮流注视着两个国度的变化，它不言不说，只是在这观察之中得出了潜在的结果，当太阳洞悉一切的沉浸在自己闭眼遐想中的时候，人们却一无所知，兴衰更替永远改正不了人类用主观意志决定自己前进步伐的愚蠢。于是，洪流涌过，留下平原上一地尸体的时候，夕阳却又在天边悄悄露出了一角，飞翔的鹰在翅膀边缘抹上一缕暗红，而地上死不瞑目的眼睛里，却是无人回答的永恒迷茫。

机械动荡的节奏越发快了起来，好像是胜利的喜悦使他们变得狂乱了起来，但他们踏上卡卡扎多圣山的时候，他们的脚步越发得用力了起来。在这灵峰的绝顶，就是扎纳鲁甘多的首都扎纳鲁甘多城了，当他们到达那里的一刻，杀戮



和破坏将成为他们最辉煌的胜利赞歌，结束这个星球两个国家并存的历史，以胜利者的姿态在后人嘴里留下绵延流传的千古名声。于是，他们快要同声欢呼起来，连得山麓上终年的残雪都被震得絮絮落了下来。他们却不知道，西边惊鸿一现的夕阳却骤然消失，好像被一只无比巨大的手抽离了一样，这个不祥之极的预兆，依然没有使包裹在机械中的人类清醒一分。

慢慢的，像是空气的流动，在山间流出了一种虚无飘渺的声音，模仿着风的痕迹，渐渐扩散了开来，渐渐在贝贝鲁将士的耳中展开一阵莫名的声音。像祈祷，更像海潮，乍响乍轻，围绕着这座古老的山峰，将这里变成一团神秘的异境。贝贝鲁人停了下来，即便是掌握着先进机械文明的他们，面对着这不知从何而来的声响，依然感受到了未知的恐怖。这声响，神秘得让他们无法前进一步，肃穆得让他们更是萌生退意。轻响不定的声响不停得回绕着，缓缓，缓缓，变得响了起来，在贝贝鲁人的耳朵里振起回音一片，如同这座山峰，不，千万座山峰都回应着这个声音，并且同声的唱了起来。一步，两步，贝贝鲁人在这重重的歌声下惊慌莫名，被围困而找不到方向，不知道是谁先叫出了一声，立刻感染了先前壮观的部队，不再是洪流，而变做一片污浊混杂的泥流，拼命得往山下涌去。

歌声越来越响，像是和贝贝鲁人比赛着速度一样，迅速的感染了周围的山峰，感染了平原，甚至感染了天空。当这一片土地都响彻这种神秘的歌声时，贝贝鲁人又在平原上停下了脚步。机械呆立不动，他们的心里渗出一股寒意，并扩散了出来，蒸腾在这支军队的周围。伴着惊呼，他们发现，从卡卡扎多的山顶飞出一个无比巨大的影子，顷刻就覆盖了他们头顶的天空。那像是一个生物，但没有人看得出是什么，它在空中飞舞，它在空中慢慢的盘旋，但它那些硕大无比的眼珠转下盯着贝贝鲁人的时候，前所未有的死亡恐惧甚至使他们来不及叫出声来。平原震动，山峰断裂，沙和石的旋风呼啸而起，又如陨石风暴一样团团落下，震起烟，震起雾，震起发不出声的狂叫，震起反射着死亡光泽的残臂断肢……当一切逐渐平静下来之时，整个平原已经

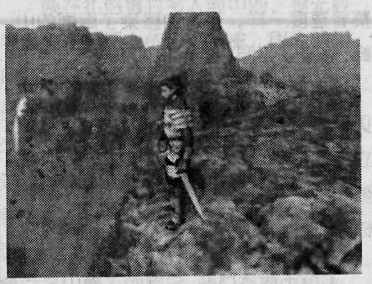




被冰冷的躯体占满，在不能转动并变得混浊的眼睛不远处，却是斜挂在金属外壳边缘的钢铁眼珠，这两双眼，一样呆滞的望向天空，又有谁能分辨得出哪个是胜利者的喜悦，哪个是失败者的悲伤。

天空中巨大的生物在平原上逗留了片刻，发出一阵感慨似的咆哮，又接着往来处——卡卡扎多圣山飞回。

扎纳鲁甘多都城，人们并不为自己的获救而感到高兴，因为在他们眼里，那拯救他们的怪物此刻慢慢飞回，同样使他们感到心底一种至深的惊悸。他们不知它到底来自哪里，到底是什么东西，他们只知道，这奇异的救世主现在慢慢飞近，慢慢的将身体冲进了繁荣的都城，像



是激石撞破河流一样毫不费劲的将空中的都市冲破一个口子，并且以极快的速度延伸着裂缝。不知名的祭坛，伟大的召唤士执杖起舞，但破灭的节奏侵吞了片刻之前的庄严声响，都市的碎片如雪花飞扬，光和影疯狂的变化着，经历了多少艰辛岁月造成的伟大都市，片刻就已变成了废墟，留下一点痕迹，好像从来不曾存在。

碎片飞舞，召唤士停了下来，在尘雾风暴的一片混沌之中，她看着那怒吼的怪物，脸上满是诧异。

“父亲，你本来是为了解救扎纳鲁甘多的人民，所以才变作这个样子，难道，你还要将扎纳鲁甘多也毁灭吗？”

破坏没有回答，只有当它尽情的宣泄了一阵之后，方才将平静还给了一脸深沉的星空。

扎纳鲁甘多，这座空中都市不复存在，有的只是比存在时更永恒的废墟。扎纳鲁甘多人民，幸存的他们面对一地残垣，表情肃穆而无人出声。他们谁也不曾预示到这个结局，但都已经准备接受。卡卡扎多，这座不因破坏而稍减威严的山峰，又开始响起那祈祷声，但这一次并没有摄人心魄的力量，而只是山风回想的凄凉。在这庄严的旋律之中，扎纳鲁甘多人的灵魂慢慢飞离了身躯，变成千万个光球，缓缓飞向山顶的圆盘。在哪里，他们要将自己封印，将这段受伤的历史冻结在虚幻的空间里。

圆盘悠悠旋转，祈祷的歌声在周围变成缥缈的千古咏唱。在这咏唱之下，一些奇幻的光仿佛变化着，形成了流光溢彩的都市，形成了庞大豪华的体育馆，形成了甚嚣尘上的万众欢呼。

应该不是梦吧？那么辉煌，那么真切。

只是依然响着的，永远不会停下的祈祷歌声却依旧成为这方虚幻空间的依托。

水波荡漾，观众狂热的呼喊透过池水，震响在耳朵之中。一跃而起，脚尖触及的水球带着电光一般的呼啸破空而去，直射向对方门中。金发少年，在空中翻跃，他的脸上积攒了灯光璀璨的辉煌，积攒了万众瞩目的荣耀，但不知为什么，水珠反光的脸上，却又有着无人可见的茫然。

我，是谁？



第一章　相遇(尤娜)



一片漆黑，好像无人的地底，只有那些微微的亮光，方才带给我一点希望。

能成功吧？一定能成功吧？我在黑暗中问着自己。聚起精神来，让思想穿越这黑暗的考验，就好像在穿越一条历史的河流，让我感觉我父亲曾做过的。起来，起来，起来……

我看见光球冉冉上升，仿佛缩小万倍的太阳，于是，我的希望也跟着慢慢上升。从我的祈祷声里，从前人留下的无形力量中，我终于看到了那个奇异的影子挤破黑暗的束缚，出现在我的面前。整个狭小的空间动荡不安，巴尔法雷对着我煽动羽翼，发出清越的鸣声，我知道，我终于成功了。

走出试练之间的时候，我脚步有些不稳，不光因为乏力，更有可能是成功的狂喜让我一时不能适应。瓦卡担忧的脸是我最大的安慰，朝他点一点头来代表我感激的回报吧。

但没有想到，在他们边上，还站着一个陌生的少年，他一头金发，表情满是活泼的样子。但我听瓦卡说他是如何闯入试练之间的时候，不由一阵讶然。在这之前，我还从来没有见过这样热情的人，当然也就不会想到过，他和我见面，成为我的保护者根本就不是起于偶然。

我向外走去，一路迎接我的是热情的艾邦教礼和敬重的目光，我站在寺院的广间里，对着我父亲布拉斯卡的雕像，默默的做着祈祷。我不知道自己能否像父亲那样成为伟大的召唤士，更不知道，延续了千年的消灭“罪”的斗争是否可以在我这一代完成，我只明白，从今以后，我即将走上的宿命之路已经踏下了第一步。

我召唤出的巴尔法雷让村民们无限惊动，或许这种奇异的力量在带给他们惊动的同时也带来了信心，他们似乎相信我能够继父亲之后，将和平带到他们中间。只是他们或许也明白，这之后还有漫长的道路要走，无数的考验，无数的变化，谁也不能保证结果会是什么。

斯皮拉，这块土地，千年以来一直受着“罪”的破坏，一直威胁着人们的生存，于是，无数代的召唤士听从艾邦教义和民众的呼声，踏上寻求打倒“罪”的道路。我的父亲布拉斯卡经过了无数的考验，终于将“罪”封印，使斯皮拉人民过上了十年平和的日子，现在，这个重担又落在了我的肩上，我要走遍斯皮拉的寺院，求取召唤的力量，直到我得到“究极召



唤”，才能重获我父亲的功业，在这之前，一直伴随我的，除了信赖的同伴外，还有不安。

蒂达斯，是那个少年的名字，他说他来自扎纳鲁甘多。那里每个晚上都是灯火通明，体育馆中坐满了观众，通常是观看一场精彩的水球较量。当他在甲板上说起那个地方的时候，脸上总是一片激动的向往。

海风从四面八方涌来，我望着海水的波纹撞击着蔚蓝的天边，心里却是一阵茫然。扎纳鲁甘多，这个地方我曾经在另一个人嘴里听见过。那是一个神容威猛的大汉，在10年零95天前来到我们这里，并且成为我父亲的保镖，然后，他们一去不回……

“捷克特是我父亲的名字，他10年前就死在了扎纳鲁甘多海域。”

我和蒂达斯同时为着这个巧合而惊讶异常。对于他而言，10年前名叫捷克特的父亲永远的离开了他，而对我来说，十年前名叫捷克特的人也永远的带走了我的父亲。似乎从一开始，我们的命运就互相缠绕，我不明白这是为什么。

船，缓慢前行，将要带着我去向每个古老的寺院，重履我父亲的足迹，而我，从一开始就陷落在了一片茫然之中。

突如其来的震动像是一个符号，给我的旅程打上艰难的象征。我从没有见过的“罪”，搅起了狂暴不安的海浪，直向我们而来。惊心动魄的战斗丝毫没有预示的拉开，我的战斗之路就这么到来，轻巧的像是天上掉落的一块陨石。“罪”因为我们的攻击变得暴怒起来，海浪如巨柱道道打在船身之上，甚至将蒂达斯震入了海中。我和几个保镖瓦卡，基马里，露露拼死战斗，方才将“罪”赶回海里，但却只能眼睁睁的看着它卷起万丈洪波，片刻将海边的小村奇里卡冲散，人们和木屋木桥被卷入凶恶的漩涡。

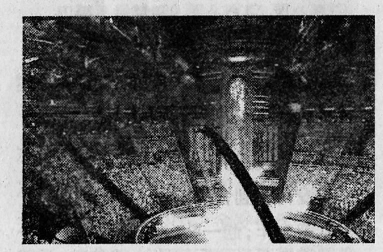
蒂达斯被救上来的时候，兀自昏迷着，他的脸上一片痛苦，但看起来并不像是因为受到“罪”的攻击，却反而像是一种不明来由的悔恨。当日后我知晓了这个表情的缘由后，这个表情便一直闪在我的眼前，直到一切的结束。

我们的船在奇里卡靠岸，一路都是劫后余生的人们脸上的沉痛。他们默默的修着村庄，好像早已习惯这样的苦难并加以接受，而这却使我异常不安。

“我叫尤娜，是从比塞多寺院来的召唤士。如果这里没有其他的召唤士，我想可以帮忙进行安魂仪式。”

我不知道这是否属于作为一名召唤士的责任，但当村人将我引向水边的祭坛时，我的确感到庄严在胸中产生。

“那些死后的灵魂只能到处流浪，这使他们陷入悲伤，因为他们的死却并没有换来别人的重视。他们仍然希望活着，羡慕那些仍然生存者的人们。死者嫉妒生者。就这样，妒忌和遗憾渐渐充





满了他们的灵魂。死者的灵魂仍然徘徊在斯皮拉并逐渐成为恶魔，因为懊悔他们的死亡，所以要使生者痛苦。你能理解吗？由于这个理由，所以我们要举行安魂仪式，使那些流浪的灵魂能得到安息。”

“这也是一个召唤士的职责吗？……那看来当一个召唤士还真是艰难。”

“这是她被选中之后必经的道路，不管产生怎样的困难，她都必须面对。而作为我们来说，就必须一直保护她，直到一切结束。”

“一切结束？……那是什么？”

“直到我们打败‘罪’。”

露露和蒂达斯的对话随风落送，我却只是在凉凉的水面上轻轻举起杖。为什么会有“罪”，为什么人们会有那么多的苦难？难道真是他们以前做错过什么而必须受到惩罚吗？

在荡漾水波上，我旋舞不休；在飘浮回绕的光球中，我旋舞不休。我踩踏着水柱，像是踩踏着虚空。在使我头发飘扬的幻彩和轻风中，我逐渐忘却了自己，忘却了我的目的，只是这样的舞下去，一步，两步，三步……

蒂达斯：和尤娜初遇的印象，便只有这个仪式了。被“罪”所杀害的人们，我身边这些看护着尤娜的人，神秘美丽而又有些凄凉的舞步……我不太希望再看见第二遍了。

第二章 螺旋(阿龙)

十年，对于一个人而言，究竟是长还是短？时间在无数的苦难中逡巡，而一旦当得到暂时的平静之后，那些过往，那些重复了无数遍的沉重，居然也就在失去的时间里散落为片片飞絮。它们任由飘举，没有规律，没有目的。

单眼失明对于一般人来说，无疑是最大的不幸了，因为需要谎言的人们似乎只相信自己双眼所见，由此苟活在虚假的真理当中。而我，在失明后，却偏偏明晰了世界的真意，它使我跨过生死相隔的阴阳线，再次回到斯皮拉这块疲惫的大陆之上，漫步在一个轮回之中。

那一天，我走在灯火辉煌的扎那鲁加多，看着民众多余的热情变做崇拜和敬仰围绕在你身边，看着双眼闪着热力的女孩要求你签名的样子，你的自信和神采飞扬如此的真切，好像你在重踏着捷克特荣耀的覆辙，好像在你身上回放着自己父亲的过去，你微笑，你在水中纵横上下，忽略了远在彼端的捷克特，是如何的对着无尽虚空发着无谓的咆哮，你一点都看不到吗？

灾难总是要在最欢娱的时刻到来。天上的魔物，像预言的流星，纷纷砸在繁荣鼎盛的扎纳鲁甘多之上，破坏和惊呼哭泣组成最庄严的协奏，旋转着磨难的火光映出你的无助和恐惧。是我，阿龙，将你引入了战斗之中，从一开始就要你感同身受的接受这个不可信的谎言；也是我，阿龙，使你见到了我们命运的塑造者祈之子，让他打开你宿命的螺旋。

你不懂他说的是什么？你不明白发生在自己周围的惊变离奇会是一个人为



的梦境?你沿着这道幻光，这道螺旋不停上升，忍不住用幼时的哭泣，来代替茫然的惊慌，而当我对你说“你的故事已经开始”的时候，你还想用困惑不解来逃避吗?只是一切有了开头，就不会再存在回头的机会。

此后一段时间的分离，你见到了尤娜，偶然得就像当初我遇见布拉斯卡一样，也和我当时一样，根本没有想到这本身就是必然。寺院的祈唱千年不变，召唤士的命运也自古就踏在同一条轨道之



上。当你、瓦卡、露露，还有基马里仪器簇拥在尤娜身边的时候，我仿佛也听见了捷克特和我的争执，和我的高声谈笑。

十年前，我和捷克特保护着布拉斯卡一同跨上使他成为伟大召唤士的道路，十年之后，则是你，捷克特的儿子要保护着布拉斯卡的女儿，去向同样的目的地。一些豪言壮志，一些犹豫彷徨，跨越过十年的桥梁，彼此回应，彼此重复，不知道这本身是传奇抑或悲剧?

所以，当在鲁卡你再次遇上我的时候，会怪罪那灾难的一天我弃你远去，同时眼眉之间油然浮现出一丝依赖。是呀，不明白命运的你唯独在下意识中，方才明白我是你的引导者，方才明白你我本来就是属于差不多的物质，所以总是要由我来将残酷的现实告诉你吗?

“十年前……当时我们三个人一起奔向了‘罪’所在的地方，尤娜的父亲却不幸身亡，而捷克特，却仍然活着。他……变成了‘罪’，而现在的‘罪’，就是他了……”

毫无意外，恐惧从你眼中一泄而出，你大声叫着，不肯承认这唯一的现实，甚至有些嗔怪我将如此残酷的真相告诉你。我面对的是你的茫然失措，我面对的是你的欲疯欲狂，然而一切如前定，你也只能默默的承受，只能伴随着我们走上坎坷的打倒父亲之路，让这个循环的悲剧有一个完满的结局。

在山道上行走，你一脸的沉郁苦闷，再不像平时那样喧哗，在低落中学会承受命运一切的未知。如果不是这样，你一旦知道自身的真相，又该如何接受?细心的尤娜看出了你的苦恼，怂恿你站在山崖边上练习着放声大笑。你犹豫踌躇，几番都不能将眼眉之间的阴暗消除，但渐渐，如同紧闭的闸门终于放开万顷雪浪一样，你们放肆的笑声彼此回绕，在山峰间制造出一个最真切的回响，而我们几个在不远处静静看着你们两人，不自觉的也有了微笑。

我深刻的理解，这，不仅仅是宣泄而已。

蒂达斯:“罪”，是我的父亲……我必须去打倒他……当我站在尤娜的边上，听着她蓄意放大的笑声，我想，我第一次对这行程产生了恐惧……



第三章　试练之心(瓦卡)

我叫瓦卡，是一个水球队的教练，虽然这项运动从来也没有给我们带来过任何的荣誉，但我和我的队员们，日复一日的在海边训练着，希望自己可以慢慢的变强，并可以从无数次的失败中提炼出胜利来。

那一天，和平常一样的日子，我和队员们在比塞德海湾练着球。我不慎将球踢飞，眼见它朝一个陌生的男子头上飞去，却没想到那少年模样的陌生人一个漂亮的倒钩让我们大开了眼界。他告诉我他的名字叫蒂达斯，是扎纳鲁甘多阿尔贝斯队的职业球员。很遗憾，我根本没有听说过这个球队，甚至也没有听说过这个地方，但从蒂达斯的身上，我似乎可以看见那是个不寻常的地方。

“很久以前，在斯皮拉曾经存在过许多大城市，到处充满着机器的轰鸣声，并且彻夜不眠。每一个活着的人都依赖机器，仅仅为了生活而活着。但后来……没有人想到过的，‘罪’在无人知道的情况下突然出现在这片土地上，将这些城市和提供它们动力的机械全部破坏。如果有扎纳鲁甘多这个地方，也一定同样未能幸免。不过那都是1000年前发生的事了……‘罪’一直不停地折磨着人类，它那样做……使我非常愤怒。因为有了它的存在，我们今天才不得不忍受着艰苦的生活。如果人们找到这样的苦难是因为要忏悔他们犯下的罪恶的话，我或许可以理解，但有时我又认为它带来的伤害是完全可以避免的……”

和蒂达斯说起这些，并不是什么有感而发，见面的起初我也没有告诉他我是一个召唤士的保镖，背负着打倒“罪”的使命，我只是觉得，这个不寻常的少年，他本身似乎就和“罪”有很大的关系是的。



我从 5 岁起开始接触水球，13 岁起就尝试着游进海里练习水球，10 年前成为一名职业球员，然后就是得到了连续十年的失败经历。这就是我，一个普通球员的经历，比起蒂达斯来，一定是枯燥和乏味的。“尽一切所能去战斗”，这是我给我们球队定下的口号，当蒂达斯的到来，却使它的内容产生了变化。“胜利！胜利！”我的队员高声呼喊着，边上是蒂达斯明亮的双眼，我想这个少年，或许从来没有尝过失败的痛苦?

和尤娜的见面，在蒂达斯身上产生了一些不起眼的变化，加入我球队的同时，蒂达斯也和我一样成为了尤娜的保镖，那么，我们将要长时间的结为同伴，为了两个目标而共同努力。

露露的一句话揭露了我的一切困惑的感觉。恰巴，是的，蒂达斯看起来那么



像我死去的弟弟恰巴，所以我才会那么渴望和蒂达斯成为同伴，在把恰巴的刀交给蒂达斯时心里涌来一股暖流。离开海岛前，我教蒂达斯学会了艾邦教的教仪，这个简单的动作，不仅是斯皮拉人互相表示尊敬的方法，同时也是我们在祈祷时必不可缺的仪礼。蒂达斯对此丝毫不懂，让我很是差异，不过他一旦学会这个礼仪，就能更好的融入我们中间吧。

我们要坐船去奇里卡岛，在那里换



船去鲁卡，尤娜也能在那里的寺院进行祈祷。一路的海景让人心胸开阔，海鸟自由飞翔，压在身上的重担也好像轻了不少。一只水球，好像将蒂达斯拉回到了回忆里头，我在远处看着他发怔的样子，看着他高高跃起，练习着我从来没有看到过的射门绝技。尤娜和他的谈话，让我无比惊讶，怎么也没有想到过，蒂达斯的父亲居然就是尤娜父亲的保镖，他们之间的关系是这样的不寻常。

随后，传说中的"罪"咆哮着出现，向我们发起了声势骇人的攻击，虽然靠着我们全体成员的携手战斗，船上的每一个人并没有受到多大的伤害，但"罪"还是让我们见识到了什么是一努之威。很轻松的，它就将奇里卡村变成一片废墟，而我们为何豪发无伤成为了一个最大的悬疑。

尤娜在水边旋舞着进行安魂仪式，从海里安全返回的蒂达斯却有些精神不稳。对于突如其来的"罪"，对于我们事事祈祷的生活方式，他都表示怀疑。我相信他一定是受到了什么挫折，只是原因我不知道。这种情绪是如此的浓重，以至于当我们到达鲁卡的时候，让我再一次的怀疑今年是否会和去年一样遭受败绩。

"啊！请看！传说中的队伍比塞德岛队到了！他们是独一无二的，史上最弱之队，连续 23 年的全败纪录至今没有人能够打破。他们这次来是为了改写这全败纪录吗？不过如果不想受伤的话，最好还是回去吧。"

广播里不停响着对我们的揶揄，与此形成鲜明对比的是其后对鲁卡高尔队的吹捧。我们默不做声，并不因为习惯了这样的侮辱，而只是相信，这次的沉默该是最后一次了。

"鲁卡高尔！给你们球队带来一个最坏的消息。你们球队也许会很强，但是，今年你们一定会败在比塞德岛队的手下！"

蒂达斯夺过播音员的话筒，大声的表示着自己必胜的信念，惊讶之余，引起我最真诚的佩服，我是不敢这样对其他的人起誓的。

大祭司麦卡的到来使这里又引发了一场热潮。跟在祭司身后的西莫阿老师据麦卡介绍是大召唤士基斯卡尔的儿子，那种气定神闲的气势让人不自觉的折腰。他们做到了让万众敬仰，这一点暗暗激发了我，让我对于即将开始的比赛更怀有决不允许失败之心。



水纹激烈动荡，水球来回穿梭。尤娜被阿尔贝特族人绑架，蒂达斯他们拼命前去解救，而我更是心急如焚的希望尽快拿下这场比赛。

1:0

1:1

2:1

2:2……

时间将到，我的体力也到了极限。观众的呼声变得模糊，四周的水好像提高了温度，前 10 年的失败堆积在了一块平民的围困着我，我用尽全身力气，像突破一切阻碍那样，射出了最后一球。

记分牌闪亮的同时，比塞已经结束，我尚且做不出反应，就已经滑入了一片漆黑之中……

蒂达斯：我的父亲……瓦卡的弟弟……从来没有胜过的水球比赛……这一切都联系在了一起。是瓦卡教会了我保镖的含义，那么现在，我将要告诉瓦卡的，就是…胜利！

第四章　世界旋回（露露）

元素，是构成这个世界最基本的物质。它们千变万化，因为无穷的组合方式，所以缔造出这个世界上缤纷的万物。一团火光，照耀得到的只有很小的一片空间，然而它所带来的光和热，却是我们最基本的生活依赖。冰，每每矗立在湖面之上，看起来晶莹剔透像是可有可无的装饰品，却谁都不成注意到，这种物质是如何的追求着温度。雷是世界的摩擦，天空的震怒让幼小生灵不寒而栗，但却偏偏是生机的勃动。水，在每个角落里绵延不息，有时温柔得纹脉缕缕，有时却又狂暴得给生命带来最危严的伤害。这四种物质彼此相生相克，组成世界最繁复的魔方，我想，这或许就是我愿意去当魔导师的原因吧。

但是，有一些东西具备和元素同样的特性，你却又偏偏不知如何去命名。

当我看到酷似瓦卡弟弟恰巴的蒂达斯出现在面前时，就感到了一阵眩晕。多年以前，我和恰巴保护着一个召唤士踏上征程，随着恰巴的死亡而变成漫漫回忆。多年之后，蒂达斯跟在瓦卡之后，加入到我们这个队伍中来，让我重拾起失去的痛楚，却未必是重新得到的企望。他们两人的脸彼此穿插，彼此萦绕，而我，在一片沉静之中掩藏起了一切容易被人发觉的情绪。

尤娜试练成功，瓦卡因为得到蒂达斯也对自己的水球队信心大增，一切好像都有个充满希望的开场，只是出海之后"罪"狂暴的侵袭让我们心里对前程笼罩上一层阴影。奇里卡森林给了我们一条影影绰绰的道路，到处活跃的都是"罪"的鳞片所衍生的怪物。蒂达斯在这接连的战斗中提高着自己的技能，而我们，却不停的在口头上追寻着"罪"的真相。

"对了，在扎纳鲁甘多有很多怪物吗？"瓦卡突然感兴趣的问题原由是什



么，我一切洞悉。

"不是很多。但一旦出现就会引起一场不小的骚乱。你一直都不太相信我说的扎纳鲁甘多的事吧。"蒂达斯并不是我，不会猜测到瓦卡接下来会说些什么。

"如果，一个人在'罪'体内受伤，但并没有死，那么……"瓦卡的脸上开始出现徒然的玄想，"他在某一天，便说不定会回到家乡吧……"

"'罪'不会把恰巴带回来的。"我的语气比我想像中的更要残酷。"你总是欺骗自己，总是奢望着能够找到一种迷惑自己的方法，来使自己好受些。不过，你的弟弟，他不会再回来了。无论你多么的渴望，事实就是没有人能够从那里回来。捷克特没有回来，布拉斯卡也没有回来，如果一直这么想下去的话……你就会陷落在无休无止的悲伤中了。"



我说这些话时能分明感到自己的冷静，当时只有我自己才深切知道，这番话究竟是对谁诉说。我指责瓦卡，但我岂非也在欺骗自己，遗忘的本身说来如此容易，但对于我，对于瓦卡，它却偏偏挥之不去。也许这是我外表冷漠的根源，也许我拼命忘记的过程本是一场可笑的徒然。所以，此后我无论见到怎样的人和事，都会显得那样的坦然，无论说起什么，也都好像一片了然于胸的自信。

在比塞德寺院，但尤娜接受第三次试练的时候，我和蒂达斯提起了召唤兽的真相。

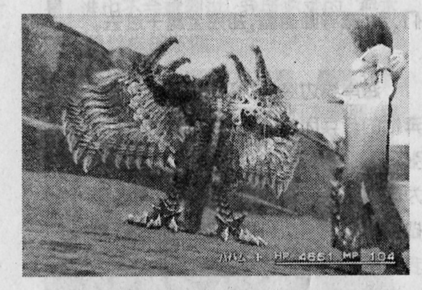
"为了打败'罪'，人们用自己的生命作为代价来提高自己的能力，和伟大的神艾邦生前做过的那样，将自己的灵魂从身体里抽取出来，并封印在祈之子的雕像里，由此得到永生。每当召唤士的到来，祈之子之内的灵魂会向他们展示自己的力量，而那些力量所构成的，就是尤娜一直以来追求的召唤兽。"

尤娜从试练之间出来，得到了她第三个召唤兽伊夫里特，我也就此拾缀起这些传说，继续我们的行程。以前的我，岂非也是这样，在每一个寺院逗留，在试练之间门外等候，从别人嘴里听到这些闻所未闻的内容，一旦到了我自己成为诉说者，过去也就成为了过去，不再有意义。

在鲁卡见到的西莫阿也许是我见过的，现世最强的召唤士了吧，他召唤出的阿尼玛将袭击鲁卡的魔物一举消灭，由此换来的便是群民眼中的炽热崇敬。他彬彬有礼，他一举一动都充满着王者的悠然，尤娜的眼神不自觉的有些恍惚，而蒂达斯在一边的皱眉动作尤清楚的落在了我的眼中。这似乎是枯燥行程中一幕有意思的插曲吧，我难得的对此一笑，固然也只有一笑而已。

鲁卡的球赛结束，我们要去向下一个寺院，米翰的乔瑟寺院。这里供奉的米翰是800年前一个镇压组织的领袖，他们的兵团曾经遍布斯皮拉，以至于受到艾邦教神甫的猜疑害怕他们造反。为了打消神甫们的疑虑，米翰建造了米翰公路，也从此正式归属于艾邦教管束，如此延续了800年。我们从米翰公路上穿越，可以遇上许多鞭策着大脚鸟前行的骑士，尤娜遇上的女召唤士茜尔格米内对她进行了一番召唤兽的训练，而道边的一对母女更是将得到和平的希冀寄托在尤娜和我们身上。





"什么叫做'带来和平'？"蒂达斯发出疑问的时间并不完全合适。

"他们所指的和平就是'罪'不在的日子。从召唤士将'罪'打倒，直到下一个'罪'出现之前，这段时间都可称为和平时期。"

"'罪'……是会复活的。"尤娜吐露出的实情引起了蒂达斯的疑虑。

"但是，尤娜你的父亲不是在10年前打败了'罪'吗？为什么'罪'还会存在？……不过，或许'罪'也知道自己会复活……"

"请千万别这样说。如果真的是这样，那即使打败'罪'也不会有用的……"

接下来两人的沉默让我也为之心底一暗。不用言说表明，过去1000年的历史早已将答案告诉我们，为了短暂的和平，无数代的召唤士在这场并不很具意义的战斗中付出了自己的生命，就算是取得了成功，都未必会得到胜局。而现在，这种心照不宣的使命落在了我们头上，除了去完成它，我们又何必，又怎么敢去多想它呢？

"我们打败'罪'之后，又将发生什么？"

"一个新的'罪'又会复活，不是吗？"

"如果真是那样，我们就再次将它打败，或许，然后一切就会好起来的。"

"如果真是这样……我相信一切是都会好的。"

"不光是你，其他的召唤师也一样要面对它。但是，为什么'罪'一定会回来呢？"

"因为它要惩罚人类。人类的罪恶一天不被原谅，'罪'也就一天不会消失。"

"你说的罪恶指什么？难道是因为使用机械来方便我们的生活？……可是，这真有那么罪恶吗？"

"我也不太明白……"

"什么？"

"我从小就是这样听说的，所以从小也就这样理解……我原以为这也不好，那也不好，可是……实际上……我什么也不知道。"

"别担心，我们会解决这个矛盾的。这不单是一个召唤师的职责…… 你知道么，在比赛的时候，如果不是全身心投入，我根本连一点都发挥不出来。"

"我明白。"

"就像这样……'看，第一排从右数第5个座位上有个漂亮女孩！'如果我心





烦意乱，是一定会输掉比赛的。我看你现在也为今后可能发生的事心烦意乱，但只要想一想打败'罪'以后或许就什么事都不会发生了，所以不必要太过沮丧。”

“……我想是吧。”

“但是，你怎么才能打败这个大家伙呢？”

“'最终召唤'。能打败'罪'的唯一办法，那只有最终召唤。我成为召唤士，并开始我征程的目的，全是为了寻找那股力量。最终召唤兽的祈之子在遥远的北方，等候着所有的召唤师们。那是……地球的最遥远之端，扎纳鲁甘多。”

“扎纳鲁甘多？！”

“你别误会，那座城市早在1000年前就已经毁灭，现在留下的只有一片废墟。”

“真的只留下废墟了吗？”

“这，是我所听说的……”

落日在西边铺开翩翩彩羽，柔和的光将地面一切坑洼抹平。我看着他们两人站在山道边上，听着他们的对话如风中散落的叶子，在耳边若有若无，终于不敢再听下去。比起对未来一片茫然的他们，我，魔导师露露，却完全属于过去。

海岸线边缘罗列开无数大炮，来回奔忙的骑兵团成员告知我们大战前的紧张。虽然我并不完全相信，“罪”的出现是为了惩罚人们滥用机械，但目前兵团所做的却是完全用机械兵器去对抗“罪”，我对能否成功丝毫没有信心。

海天之间的风逐渐变得急骤了起来，当那个巨大的影子出现在海平面上的时候，所有人都陷入到战斗的狂乱之中。暴岚一般的炮火点点击打在“罪”的身体上，战斗艇回旋在它的头顶，到处是痛苦的风声，到处是疯狂的亮光，到处是嘶吼的硝烟和浓雾……

但一切平静之后，不再见到海里狂躁不安的“罪”了，只是岸边山崖上到处散着的碎片和尸体。第二次了，尤娜对着阴风凄惨的海面，挥起手中的杖，来为这场战斗做一个安魂之舞的总结。然而，在和“罪”交战中失去的人们，你们又真的能够借助这舞蹈安息吗，真的就此不会打扰尚且活着的人？

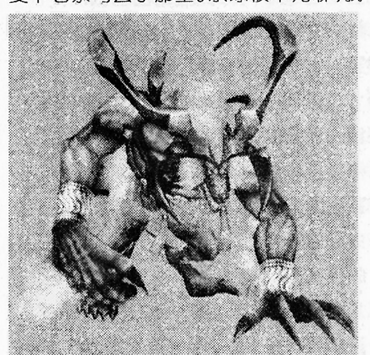
我，找不到真正的答案。

蒂达斯：又有多少人，就这样死去了，尤娜又开始为那些死者起舞。这样悲凉的舞蹈，尤娜还要进行多少次呢？只要“罪”一直存在，尤娜就会一直继续他的舞蹈吗……是的，我相信会是这样……

第五章　交错（西莫阿）

基斯卡尔，是我父亲的名字，作为格亚德一族之长，他的权威一直延续到现在，在我身上体现着族人的崇敬，那种自下而上的目光，我早已经习惯。可是，谁也不会想到过，我所追求的，根本就不是这样的东西。

鲁卡举行的那场水球赛，使我陪着麦卡老祭司去了那里。水球根本无聊，我



更关注的却是在那里第一次看见的那个人。手里执着法杖，眼眉之间仍然充满着一种未解前途的茫然。但是我望着这个年轻的女召唤士，在脑中如电一般过了一遍她父亲大召唤士布拉斯卡的事迹，居然会感到一种怪异的感动。我想，我和她，都多少承袭了父亲留下的影响，但自己又一样的苦苦在追求功业，可以说，自从一开始，我们的命运就是彼此相容的，我甚而至于能够清楚的听到她的呼吸声，那为什么不……

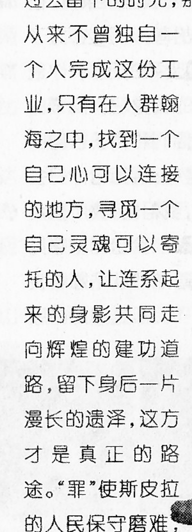
用机械和人类的武器去对付“罪”，那是可笑的，历史上从来没有成功的可能，人类终极的救赎还是要靠我们召唤士去完成，不，只有得到“最终召唤”的召唤士才能够完成这个使命，除此以外，我想不出任何其他的可能。一战过后，蘑菇岩战场上尸体累累，尤娜，这个倔强的女孩，还想尝试用现有的召唤兽，对抗那破坏力无限的“罪”，是我的话阻止了她的冒险，随后，她在岸边跳起了安魂之舞，神情我见尤怜。就是自那一刻起，我脑中闪过一道弧光，分开一直以来的困惑，明确的看到前面的方向。



尤娜，我念着这个年轻的名字，随后自己也轻轻的笑了。

此后，我看着尤娜一行人去向了乔瑟寺院，度过了幻光河，尤娜的召唤术也在与日成长，给了我完全接受的讯息。我等待在古都格亚德塞拉姆，听着他们来自远方的脚步声逐渐靠近，一切就如同我所预定的，在我的住所，年轻的女召唤士尤娜轻轻前来，我也微笑着迎上去。

尤娜，你明白吗？要想打倒“罪”，并不能完全依靠你个人的力量，即便你是一个不断成长的召唤士。你怀着父亲神圣的使命，用不懈的进取来打破个人的限制，但有些真相你并不完全知道。穿越过去留下的时光，那些功成名就的伟人，从来不曾独自一个人完成这份工业，只有在人群翰海之中，找到一个自己心可以连接的地方，寻觅一个自己灵魂可以寄托的人，让连系起来的身影共同走向辉煌的建功道路，留下身后一片漫长的遗泽，这方才是真正的路途。“罪”使斯皮拉的人民保守磨难，







作为艾邦的总老师，我能够躲在一边独自偷享人们的尊宠和殊荣吗？所以，我，西莫阿，正是向尤娜召唤士求婚。

意料之中，你惊慌失措得满面羞红，就像一个俗世的女子遇上难为情的事一样。你周围的同伴比你有着更多的反应，叫蒂达斯的水球手眼中充满了惊惶，仿佛蒙受了从未想到过的灾难。对此，我笑笑，选择权是尤娜所独有的，但你这稚嫩的青年，站在我的面前，又如何能够避免一开始就出局的命运呢？叫阿龙的剑士，对我百般讥讽，似乎能够看穿我真正的目的，但你身上怪异的气味让我不得不怀疑，你根本就是一个异类，要不然，在尤娜他们进入异界的时候，无论什么时候看起来都成竹在胸的你为什么不敢跟着进去呢？

凡人，有了太多的牵系和苦恼，尤娜跟自己的父亲轻声交谈，我虽不亲见，但一样能描摹出她柔弱的背影，那么，为了你的父亲，为了斯皮拉无数的子民，你最后还是会靠上我厚实的胸膛吧。瓦卡的同伴，蒂达斯的母亲，你们和属于各自的灵魂交谈，无论内容是什么，无论你们会用怎样的眼光来看我，我相信，我所预定的戏剧剧本永不会更改。我知道尤娜见过了我的父亲，我知道你们从尤娜的表情里找到了答案，这一切，都是如此的顺利。

你们穿过电光阵阵的雷平原，似乎那天空的宣泄也帮助尤那做出了决定，当她在途中向你们宣布自己的决定时，某一个人黯然神伤，而我，依旧只是微笑。

马卡拉尼亚寺院，所有的准备都已经圆满完成，青空之下你们怀着一脸的愤怒直冲而来。你们看过了精神球了，知道基斯卡尔，我的父亲，本来就是由我结束了他的生命。于是，你们将我看作邪恶的代名词，冲来要将我消灭吗？甚至，连尤娜你都站在了他们一边，用新取得的召唤兽茜娃来对抗我的阿尼玛吗？就好像两颗相爱的心彼此撞击，那岂非不是一场悲剧吗？不要否认，爱本就是两个人生命的追求融合在了统一点上，你要继承父亲的遗志，将"罪"打倒，我不但给你以支援的力量，更希望成为你的"最终召唤"，那样便可以……

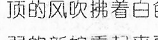
我败了。并不是阿尼玛的力量不如茜娃，而是你们现在心站立的位置尚且不能分开，是你们的团结挫败了我，但这是一定的吗？当阿尔贝特燃起格亚德族引发的战火之时，你们的不安也随之漫成一片焦急的火焰，你们以为失踪的尤娜已经受难，你们以为我会动手加害心爱的尤娜吗？错了，一切都错了。我想做的事，你们现在是不会明白的。











阿尔贝特奏响了毁灭的交响，爆炸的火光中你们坐着架满伤悲的飞空艇直冲而来。而在这里，圣贝贝鲁神宫却将响起新婚的奏鸣。尤娜，我最美丽的新娘，拖着洁白的婚纱，履过猩红的地毯，在格亚德僧兵们的眼里留下最美的倩影，连得天光云彩都洁净得仿佛要为纯洁的新娘作一个注脚。你知道吗，哪怕是你眼眉间与现在气氛不合的忧愁，依然给你的容颜蒙上一层淡淡的光芒，辉映着我的自得和怡然。

飞空艇，带着一声呼啸从云层中笔直冲下，我看着你们抛出绳索，如神兵天将一般从绳索上急速滑来，倒是作足了气势，但是，这重重的包围又如何使你们延缓这场婚礼呢？尤娜从身后掏出了法杖，这多少让我有些意外，但尤其如此，才更显你的可爱。为了你的同伴，仅仅是为了你的同伴，你抛下了法杖，接受了这场婚礼，同样接受了我的吻。但我的嘴唇在捕捉你嘴上的热温时，再没有什么可以比得过我此刻心里的甘美了。

"杀了他们。"一切目的既然已经达到，那些可怜的保镖还有什么留下的必要呢。只不过我没有想到，尤娜你的反应竟然也是如此之快。

"放了他们！不然，我就跳下去！"山顶的风吹拂着白色的婚纱，使得这个柔弱的新娘看起来更为柔弱。但是只有当我的眼睛注视她的眼睛时，我才醒悟过来她的坚定倔强竟然会不因任何人有所更改。

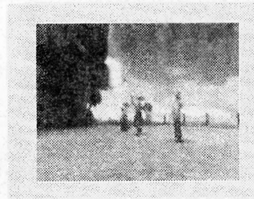
"你们快走！"

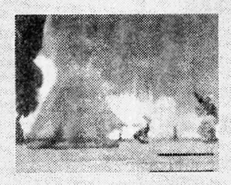
"不！尤娜。我们要跟你一起走！"

"我会有办法的，请相信我。"我看着尤娜和蒂达斯四目相交的神情，看着尤娜慢慢启开一个自信的微笑，看着她身体倒下落入万丈云层，又看着巴尔法雷发出清越的鸣声将她稳稳的送到了地面，我脸上失去了内容。

此后，你们受到了宗教法庭的审判，被宣判为叛教者，但这对你们而言，却变作了激励是吗？你能够通过"净罪之路"的考验，能够直面麦卡老师的质问，并且能够依靠自己的力量将我再次击败，一切都因为，你是布拉斯卡的女儿，你要将我这个死人送往异界吗？

马卡拉尼亚森林，永远不能忘记的朦胧烟月，幻光飞舞，点缀出一个最宁馨的时刻。尤娜，我的新娘，站在水里，看着一个波纹晃动的自己，双眸之间只是染满了忧虑。然后，如同既定的戏剧，蒂达斯轻轻走到你的身旁。他要带你去扎纳鲁甘多，他要一直站在你的身旁，当你想起斯皮拉人民的困苦，当你想起自己必









须完成有去无回的使命，你泫然欲泣，给了这水波，给了这飘舞无筹的幻光，给了这不肯离去的烟月以尽情宣泄的理由。你们相拥着在水中辗转，你们互相寻觅着嘴唇上泪和河水的分野，你们碾碎了一池群星的淡淡光芒，你们惊起了月影空林的飞絮和流烟，没有了时间，没有了空间，如一场长梦，不想有醒来的时候。

而我呢，能看到什么。你退向山崖边时拼命擦着自己嘴唇的样子？你所拥有的召唤兽给我留下各种伤痕的问候？这个夜，这个月下无声流动的旋律，是我最屈辱的时刻。

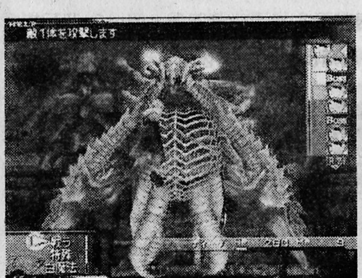
所以，我依然还会出现，会在扎纳鲁甘多圣山顶，在"罪"的体内，尝试着最后两次说服。那时的你们还并不知道，"最终召唤"是要牺牲自己最信赖的同伴，用他的生命换来最终召唤的力量，而这个同伴从此也会接替成为"罪"，一直等待下一个召唤士的到来。我想成为你的"最终召唤"，我想成为能救活你父亲的拥有无边力量的"罪"，这一切难道你都不明白吗？

到了最后，你所能够做的，也只有一次又一次的打败我，将我送入异界，仅此而已。

蒂达斯：真希望时间可以停止，不用再去想什么"罪"，不用去想要如何的打倒我的父亲，而和我最重要的人长相厮守。但是，尤娜不会放弃这个意志，我，同样，也不能。

第六章　飞跃(琉克)

没有坐过飞空艇的人，怎么能够想象得出高空万里的感觉呢？我的父亲，西德船长是我最崇拜的人。他可以如此自如的驾驶庞大的飞空艇，在空中自由的穿梭，时而会有惊险的刺激，时而会有一览万山的豪情。但是他最让我钦佩的地方却是一向的镇定自若，整个阿尔贝特族就是在他的带领下，顽强的存在着，顽强的对抗艾邦教。我们和艾邦教的斗争持续了很长的时间，我们讨厌寺院僧侣的虚伪，不相信他们宣扬的艾邦教义，我们只相信自己寻求之后得出的真相。



刚遇到蒂达斯的时候，他好像是在做梦，我听见的是什么"我没有在哭"。我不明白，难道这个金色头发的男孩这么爱哭吗？他说他来自扎纳鲁甘多，那也是一个我不曾见过的地方，我想，或许是我们正在寻找的遗迹之一吧。我所听说过的，是1000年前就已经被毁灭的地方，而他形容的那种水球比赛的场景，也只有在1000年前才有可能看得到，然而他说的是那么的真实，让人无法怀疑。

我想带这个名叫蒂达斯的男孩去鲁卡寻找真相，但是没想到突然出现的"罪"立刻打乱了我们的步骤，蒂达斯也和我们失散了。

再次见到他，已经是在幻光河边上了，他不知道经历过多少事，但是和召唤士尤娜呆在一块确实出乎我的意料。他们不明白我们阿尔贝特族为什么要绑架尤娜，不明白召唤士对我们族人来说是那样的重要，当然了，他们也不会知道尤娜的妈妈，本来也就是我妈妈的姐姐。自然了，我会加入到尤娜的队伍是不奇怪的，但是，那个叫阿龙的剑士盯着我眼睛的样子让我很不舒服，没错，我瞳孔里有一道螺旋，它可以暴露真正的身份，可他为什么会注意到这点呢？他的身上，也隐隐有着一些不寻常的地方，虽然我看不出来，但我想那一定是会有来历的。

我们来到古都格亚德萨拉姆，那里是艾邦教总老师西莫阿的住所。不知是中了什么邪，这个又酷又帅的召唤士会向尤娜求婚，让我们每一个人都很意外。说实话，我也很不喜欢他，总觉得他那种深沉和风度翩翩，是一种绝好的伪装，加上我身为阿尔贝特族人的关系，我无论如何都不会接受他成为尤娜的新郎的。

尤娜无法拿定主意，她要进入异界和死去的父亲谈话以找出一个选择，蒂达斯为了探寻自己的父亲，瓦卡为了缅怀弟弟，至于露露，我不知道，但阿龙和我都留了下来。一开始我不明白阿龙为什么不跟着进去，是有许多悲伤的过去不敢面对吗？但很快，我就改正了自己这







个愚蠢无比的想法，我发现，阿龙他，根本就不能进入异界。而我，则也有差不多的理由。

尤娜和西莫阿谈了很长的时间，我们不知道她最后的决定，就这样要去换下一个目的地，马卡拉尼亚寺院。去往那里必须先经过雷平原，那是我最害怕的事了。高耸的避雷针时而被劈得通红，长长的电光从天上直落而下，一直要打到我的头顶。我捂起耳朵来大叫，我请求他们让我歇一阵再走，可是讨厌的阿龙却不肯停下一步，莫非他们真的认为我那么惧怕闪电只是小孩子的反应？我强自壮胆，终于敢于在这雷平原上行走了，但同时那让我惊心动魄的过去却也随着电光直泻而下。我的姐姐，在我很小的时候，就一直在练习着这种魔法，雷魔法惊心动魄，让人感觉威力无穷，而她却……

自那以后，我就很害怕这种自然现象了，因为它对我来说，完全是不祥的东西。



随后我看到了蒂达斯、尤娜和西莫阿之间发生的故事，我并不明白他们种种错综复杂的关系是否起于感情，我只知道，西莫阿因为得不到尤娜，便利用格亚德的军力开始大举进攻阿尔贝特。炮火在四处轰鸣，将阿尔贝特变成了火的炼狱，人们在呼喊，人们在奔跑，我的父亲不再镇定自若，而我，几乎疯狂。

我的父亲，西德驾起了飞空艇，再也没有万里高空驰骋的感觉了，我们的脚下语言袅袅，船员们同声唱起了祈祷之歌，那种悲凉的旋律呀，不知道以后还会听到多少回。

我们由蒂达斯带头，冲入圣贝贝鲁神宫救出了尤娜，我们陪着尤娜接受了教会的审判，我们携手打败了日益疯狂的西莫阿，但我们在马卡拉尼亚森林等待尤娜和蒂达斯的时候，他们手拉着手，脸上挂着同样的泪痕慢慢走出，那个时候，我不知道自己是高兴还是难受。

路途还很漫长，但一旦到达终点，哪怕我们能够打倒“罪”，尤娜也会离我们远去了。这是从她留下的精神球，从她留下的话里得知的。我不知道蒂达斯当听到这些话时是什么感觉，而我当时根本还无法知晓，一旦见到了“罪”，一旦我们踏入最后的遗迹，消失的却会是蒂达斯。如果我早一点知道就好了，如果我能够提前一些做好思想准备，就不会在最后的时刻那样悲伤了。

可是，但我们尚且走在纳奇平原，面对古战场的辽阔和光亮时，我一无所知，一无头绪。

蒂达斯：如果我找到父亲，就能明白一切吗？如果我打倒他，就可以结束一切吗？在我身边的人，他们组成最坚定的目光，一直陪伴着，直去向世界的远方……

第七章 归还(基马里)

有的时候，沉默，并非代表无知，而只是洞察一切之后的不言不说，当人们将沉默理解为以个人冰冷的时候，又有谁想过，在他心里，翻涌着的却是不一般的热温。



初见尤娜的时候，我的外表很让她惊慌失措。我想这是正常的，我们隆佐一族的人，一旦在外面游荡，是很少有人敢于亲近的，谁也不敢保证我们狮子般的外表会不会对他人造成伤害。但时间的威力无远弗届，它可以突破一切外观的限制，逐渐走入内心。尤娜相信了我并不会伤害她，并且逐渐认可了我这个值得信赖的保镖，而我，只是跟随在她身后，做我本份的事情而已。

我们的队伍逐渐壮大，有了瓦卡，有了露露，有了阿龙，有了琉克，也有了，蒂达斯。我们这里的每一个人，都带着一段



过往聚集到尤娜的身边，但唯独只有蒂达斯这个金发的小子，他虽然从来不打算隐瞒自己的身世，我却始终看不清他，好像比之于我，他更像是一个不该存在于现世的异类。能够理解他是来自于1000年前的城市吗？能够想象我们要打倒的“罪”实则就是他的父亲吗？多少次了，我站在试炼之间的门口，拦住毛毛躁躁的蒂达斯，不让他随便进入试炼之间，怕他打扰困苦于修炼自己的尤娜。他看来对什么事都如此的急躁，如此的不稳当，我不太明白，他是怎样闯进尤娜的心的。

西莫阿引起的风波并没有完全的消除，比起他那种变态的思想，或许尤娜和蒂达斯对望时无尽依恋的表情还是一个较好的结局。只是我不明白，担负着打倒“罪”的重任，他们两人的感情要如何收场。

那一次我们经过那奇平原，千年之前的古战场如今只留下辽阔丰茂的草原，容许我们在其上奔驰，让我们忘记千年之前那场大战的惨烈，然而对于我来说，却恨不得回到那个时候，能够投身到血与火的洪流中，在那激扬中找到一个最好的归宿。我不知道这是否属于逃避，但的确如此，离那个地方越近，我越发的不安，离那个地方越近，我越是找不到自己所有的自信。

我们经过那奇平原桥畔的时候，又顺道弯到了谷底。这里一派森严，还立着召唤士的墓碑。露露停步不前，双眼充满伤感。原来这里安眠着她以前保护过的召唤士，也就是她和瓦卡弟弟曾经在一起的理由。我看着追思在露露眼里徘徊不去，很明白过往的力量。它无所不在，将你一直围困，有的时候，甚至使你窒息。

所以，当踏上卡卡扎多山脉的时候，我也只是一路前行。冰雪的世界，恰好掩藏起我情不自禁的一点胆怯。道边不断有着保镖们的坟墓，将这里衬托得更是苍凉。圣山山门之外，隆佐族的长老，凯琉库·隆佐拦住了我们的去路。既然我们已经被艾邦教庭定下了反叛的罪名，凯琉库长老当然会想把我们擒住。并非因为惧怕，而只是当初离开隆佐一族的内疚，使我无法面对长老。但尤娜，这个身单力薄的女召唤士，却从来没有想过逃避。她迎上去，将自己担负的重任，将自己无论如何都不会改变的信念，完全告诉了长老。凯琉库长老，看了我们许





久，终于下令放行。皑皑白雪之中，我们慢慢走上灵峰。

“召唤士，可以通行；保镖，可以通行。基马里，不能通行！”

比兰大兄冷酷的声音挡住了我们的去路。对我而言，这个声音一直回响在我的耳边，从来也没有停下来过，那是我过去的罪证，那是我匍匐在屈辱的回忆中的根本原因。

“隆佐的叛徒，没有资格登上灵峰。”

蒂达斯往前跨出一步，但被我拦住。这是我个人的问题，必须由我自己去面对并解决它。

“那么，只要表现出实力，就可以通行了吧。”

“你想战胜隆佐族最强的战士吗？莫非你忘了自己的角是怎么被折断的？”

没有后退的可能了，在灵峰山脚之下，在悲怆的风声之中，比兰和他的兄弟前后冲撞着我的身体，他们的交错攻击给我留下新的伤痕。虽然我依然能够感受到疼痛，但这一次我并没有退缩。竭尽全力的战斗可以洗尽我额头断角处的屈辱，我一旦正视自己，就不会再惧怕任何的风霜考验。

曾几何时，我们一族最强的战士，在我面前不支的喘着气，虽然我有必胜的信念，但能够战胜比兰大兄还是让我有些意外之喜。

“灵峰卡卡扎多，请你记住这强大战士的名字吧，基马里·隆佐，他会被你永远铭记。”

不用说什么了，在比兰对着山峰的大声宣誓中，我脸上一无表情，但心里的光明却前所未有。

“召唤士尤娜，我们将会在圣山之上立起你的雕像，只因为你为万民而战。”

比兰和他的兄弟，用最低沉的声音唱起了祈祷之歌，闻声前来的族人们高声回应。我高声回应，连得这圣山雪峰，也借助万年的庄严，给我们的同声歌唱留下了一个最绵延流长的余韵，让这悲戚雄浑的韵律永远交响在时间的缝隙里。



路途不再遥远，曾经有的担心疑虑也不再存在，我相信尤娜，正如相信我自己一样，她的信念，一定会由她自己去完成。

蒂达斯：这是什么歌？为什么我好像以前听过无数遍？我相信，他一定跟我的过去有关，或许，我的一部分真实，就藏在这深沉的歌声之中。

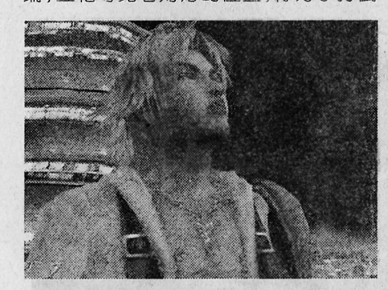
第八章　真实(捷克特)

该从什么时候开始呢？你小时候一直不停的哭泣？我和你母亲没有听到你的呼唤？

你生活在一个荣耀的幻想之中，一如生前的我，可是，难道你就不明白，那本来就是一场虚幻的根本什么都不存在的梦？

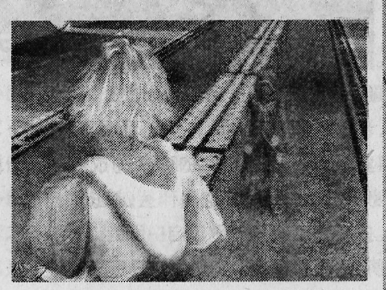
你说你恨我，是因为你以为我十年前就已经离开了人世？你那么多次不耐烦的驱除我出现在你脑中的幻影，但是，你为什么还会去练习“捷克特射门”，为什么当听说我就是“罪”的时候表情有如听闻到世界末日的到来？

蒂达斯，你知道吗，你化身为“罪”的父亲给斯皮拉人民，给你所在的地方带来那么多的灾难，而唯独只有你豪发无伤，你想过这是为什么吗？我一直都在找着你呀，我的儿子。这个世界有了两重的矛盾，甚至有些疯狂，我们各自站在一端，互相寻觅着对方的位置，你为了打倒



我而拼命的寻找着我，而我，一旦让你完成这个使命，一旦让你接触到真实，难道你从来没有想到过，你也会随之消失？

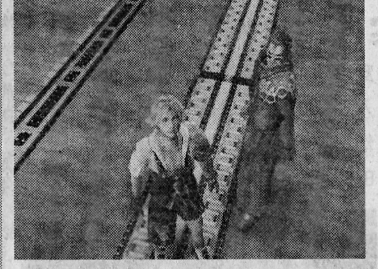
在卡卡扎多山顶，你们看到了那面安息着扎那鲁甘多人的墙壁，随即你滑入了梦中，在祈之子的带领下，你游历了幻想中的扎那鲁甘多，回到你幼时生活的地方。现在你明白了吗？在现实生活中



进退举止艰难的你，根本就从来不曾存在。你本来就是一个梦，一个跨越过千年的梦。一千年前的战争，扎那鲁甘多人虽然并没有完全覆灭，但是他们都已离开了自己的身体，将灵魂封印在卡卡扎多山顶的圆盘中。“罪”的产生是因为尤娜莱斯卡的父亲艾邦所发的咒语，他将自己变作了艾邦咒的核心，利用“罪”这个外壳保护自己，抵御贝贝鲁的同时，却也把灾难带到了斯皮拉的每一寸土地上。源于艾邦咒的力量，祈之子仍然在封印之中存在着，他们缔造了一个共同的梦，在梦中重现扎纳鲁甘多的繁荣，而你，蒂达斯，甚至包括我和你的母亲，都不过是祈之子他们梦里的制造。他们希望通过我，通过你去打倒“罪”，然后接触到真正的艾邦，因为一旦接触到他，就可以把真实还给这些成为祈之子的扎纳鲁甘多人。

那么，你现在明白了吗？终于肯相信





镌刻出世界边缘的剪影，各自明晰自己目标的你们，不出一声，不发一言，而这时间悄然停滞，将带给短暂及时的你们一个真正的永恒。

艾邦·多姆，你们现在来到的地方。十年之前，阿龙，你和我保护着布拉斯卡也来到同样的地方，在得知"最终召唤"必须由召唤士身边一个同伴完成时，你也曾经祥和我争夺这个牺牲的权利吧，但是既然我是为了这个目的而生，你又如何更改这个既定的命运？现在也是这样，在蒂达斯之前簇拥着那么多的同伴，他们每一个都愿意替代蒂达斯成为"最终召唤"，但如出一辙，和十年前一样，蒂达斯，你没有选择的权利，因为这是你的故事。

尤娜莱斯卡，这个被历史诵遍的伟

自己原本就是一个虚幻？你没有对他们说出，没有大声喊叫，这让我很欣慰，毕竟接触过那么多事的你变的成熟了起来，你明白真相无论是什么，都必须自己去面对。

你们走入了扎纳鲁甘多遗迹，在一片废墟里重复我以前的行程。你们在篝火边上做最后的休息。人世间的暮色沉沉的压在你们身后，将早已疲倦的你们

大召唤士，这个尤娜名字的来源，终于将一切的真实都交还给了你们。艾邦是她的父亲，虽然"罪"给斯皮拉带来那么多的破坏，但作为女儿的尤娜莱斯卡，却希望人们永远的记住艾邦。就是这样，艾邦教得以产生，甚至受到了贝贝鲁的利用，也正因为如此，尤娜莱斯卡穿越过千年的时空，将打倒"罪"的方法传达给每一个时代的召唤士，因为这样才能使保护艾邦的"罪"，得到永远的更新，艾邦也才能得到永生。所以，我被选择创造出来了，我所保护的召唤士打倒了"罪"，我也



就成为了"罪"。继承父亲遗志的尤娜，将在蒂达斯你的保护下，打倒自己的父亲，接替成为"罪"。没有例外，不用奇怪，这一切都是父亲和女子间不变的诺言。

我没有想到，我怎么都没有想到，根





本不存在选择权力的你，却拒绝这条既定的道路，你不愿意成为"最终召唤"，不愿意代替我成为"罪"，甚至，你不愿意任何人再重蹈我的覆辙，而要和尤娜一起寻找其它打倒我的方法。难道这是祈之子的意志？难道你这个被梦想虚构出来的影子已经具备了自己的人格？你们就这样将尤娜莱斯卡打倒？你们就这样破弃了千年的轮回？那么你们还将如何打倒我呢？

祈之歌，传唱了千年，甚至在缔造的梦中，它都是你幼时听惯的歌声。你听我唱过，你知道我会在这旋律之下边的安定下来，所以你让西德驾着飞空艇，在绵延无尽的祈之歌旋律下从我的口冲进我的体内，想就这样接触到艾邦，由此接触到所有的真实。

你不是已经明白，一旦真实产生，你、你的父亲、你身边的阿龙，都将不再存在？

我的儿子，蒂达斯，就这样站在了我的面前。

"好久不见了。你，长高了吧？"

"……是的，父亲，但是还是比不上你呀！"

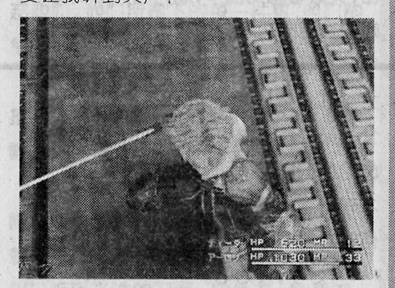
"哈哈哈。但是无论如何，我都成为了'罪'了呀。"

"不要这么笑，好吗?求你了。"

"那么……你知道该怎么做了吧。"

"知道。……爸爸，你，你是个混蛋！"

就是这样，我们的语气平淡无奇，只是到了最后，我依然还是听到了蒂达斯，我儿子的哭声。祈之歌的旋律将要慢慢散去，我明白自己将快要回到虚无中。我以及看不清你的脸，可你为什么非得还要让我听到哭声？



既然没有开始，为什么会结束？

既然你不是你，我也不是我，为什么我们如此对峙？

我，累了，相信你也一样。这无所不能穿越的时间，这发生一切又消失一切的时间，也，累了。

尾　声

在一切时间的尽头，我等待了那么久，你终于来到了吗，蒂达斯。

你双眼的视线，在这奇幻空间中显得那么的真切，我看着它们映满了惊喜和悲愤交集的感慨。看着你手中的刀在轻微的颤抖，我终于感到了一丝欣慰。

我是捷克特，如你所知，是你的父亲。你一直都在寻找我，为了要把我打倒，因为我是"罪"，是斯皮拉上空永远笼罩的阴影。一千年来，无数个和你持有同样意志的保镖寻找着我的前世，在重复无尽的"死之螺旋"里，他们保护着前仆后继的召唤士，踏上打倒"罪"的永恒宿



命，失败者就此倒下，成为后人寻找的召唤兽，而成功者，如我，则接替成为了"罪"，等待着下一个出现在面前的召唤士。所以，蒂达斯，还有什么遗憾呢，我们父子站立在了对敌的位置上，让它像宿命轮盘一样的转动，直至你将我打倒，它才有可能停下，不然，这转动无休的悲剧何时才能停止。

好了，开始吧。

你带着喉间欲哭的蹇涩，向我喊出"父亲，我一定不会输给你的！"，这正是我愿意看到的，我相信你心中的坚定。燎尽一切的火，劈天震地的怒喝，代表着我的狂喜，一千重的雷火，一方道绝灭的幻光，烧灼你，刺穿你，而你的回答是哭泣的刀光，劈向我，一道，一道，一道，又一道……

伊夫里特要将世界转化成通红的炼狱，我记得，十年以前的父亲你，身上永远充满着豪迈的劲头。

西娃的冰雪将天地冻成褫夺一切光的镜子，我记得，当我呼唤船头的你和母亲时，你们自顾交谈不给我回答一声。

巴哈姆特转动审判的罗盘，将整个星球撕裂了寻找罪恶的证据，我记得，每当在海上天空，看到父亲你无比巨大的身躯，立刻就可以明白，你即将带来一场生灵涂炭的灾祸，给斯皮拉的人民，也给我。

我是蒂达斯，我是扎那鲁甘多的明星水球手，为什么会走到这里来，为什么会成为召唤士尤娜的保镖，为什么用一个不曾存在的自我，来把你，我的父亲，打倒？

世界暂停在了最后的一刻，我的父亲，现在的"罪"，将在毁灭里与我告别，而我，呼唤你的声音不再传达，自己也要在你之后消失。

我看着身上渐渐游出幻光虫，明白自己也到了终结的时候。琉克，瓦卡，露

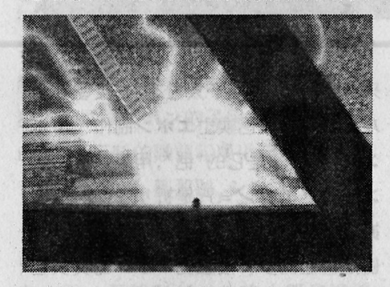


露，齐马里，你们泪光的挽留我很感激，但我还是不会停下一步，要去向虚空。阿龙，你先我一步，在游离的幻光之中结束自己的使命，是你把我带进了这个时空，你虽然不是我的创造者，但却是我的引

导者。

尤娜，但愿你这一舞是最后一次的安魂之舞，死者已经太多太多，只愿我是最后一个。你摇头，拼命一切的摇头。我飞奔而来，想将你拥抱，但形如一团幻影的我，却穿越了你的身躯。以后我们不再能朝着前峰万壑吹出亮丽的口哨，不再能在同伴诧异的目光中快活而放肆的大声练着笑，不再陪伴海风的呼啸，不再穿过天空云层，不再苦苦等待在寺院里"试练之间"的门口，也不再，夜光流丽的水波里，留下唇边的温热……

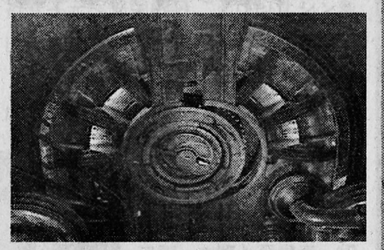
多少年过去，你还在海边吹起我教你的口哨，愿万道波浪一同找寻我所在的地方。然而，你双眼映满的，却只有平



静海面的一片空虚和茫然。

多少年过去，水球馆里再度聚起了万众的喧哗。也许这不是梦，从来都不是梦，一场比赛，一场充满荣耀的比赛，即将又在轮回重蹈的时空里拉开序幕。

"很长时间以来，我们一直都在遭受'罪'带来的灾难。现在通过许多人的努力，'罪'被消灭了，而且永远不会再复活。但是，为了这个最后的胜利，很多人都离我们远去，不再出现。虽然活着的我们依然有那么多的事情要做，虽然我们的生活中还存在很多的不安，但是，我们拥有有很多的时间，我们拥有和平……



现在是属于我们的时代，我们将在以后开创一个充满希望的未来。我在这里，只有一个请求——大家在快乐的渡过和平生活的时候，请不要忘记那些为了我们今天的幸福而逝去的人，请时常地，记忆起他们。他们所做下的每一件事，他们的每一个音容笑貌……"

尤娜你的声音响在广播之中，斯皮拉的人民，静静的听着你的演讲，听着你颤抖的声音，没有人发出一言一语。

水，最平静的物质，将我覆盖，将我隔离在现实世界的海底，宛如一场长梦，就是一场长梦，我在冥蓝的虚无中醒来，似乎听到了谁的召唤，自然的，欣喜的，向海面游上去，游上去，游上去……

（全文完）





最终幻想X的世界

一千年前，遥远的**スピラ**大陆存在着两种文明：召唤士的**ザナルガンド**和机械力的**ベベル**。**ベベル**凭借着机械兵器将**ザナルガンド**一步步逼上绝路，最后只剩下灵峰**ガガゼト**山上的首都**ザナルガンド**孤城一座。当**ベベル**的兵团攻上灵峰时，突然听到雪山上回响起奇异的歌声，那声音简直不像是这人世间所能听到的。**ベベル**的士兵吓的四散奔逃。而此时，就像是追逐着**ベベル**的士兵们一般，**シン**（罪）出现了。它不断袭击着**ベベル**的机械都市，带来自然的灾害和魔物。**ベベル**人为了查明真相，派侦察兵团重登圣**ガガゼト**山，发现整个**ザナルガンド**已经成为一片废墟，而余下的市民们用一种秘术，将自己（活人）的灵魂从肉体中抽离出来，封印在山顶的圆盘之中，变成祈**リ**子，不断的祈祷着。他们祈祷的歌声如同从异界飘来，歌词唱道：

祈祷吧！召唤士！梦见吧！祈**リ**子！实现无尽的繁荣吧！



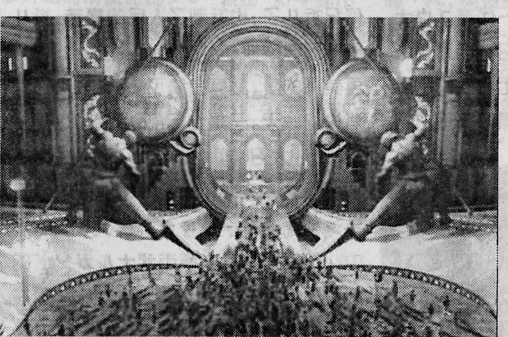
现世中**ザナルガンド**虽已破灭，但祈**リ**子在梦中，依然继续着梦中乐园**ザナルガンド**的繁荣。这就是祈**リ**子歌。

而同时出现的**シン**又是什么呢？原来，在**ザナルガンド**灭亡之时，支配**ザナルガンド**的大召唤士**エボン**制作了**エボン**＝咒，**シン**是它的"铠"，用来保护**エボン**＝咒。**エボン**＝咒是祈**リ**子力量的守护者（楔）——祈之子的力量是梦，而"即使是普通的梦，接触到**エボン**的真实也会变成现实……"。



シン不断的带来灾祸，这虽然是对**ベベル**的复仇，但同时也使**スピラ**人民陷入无尽的绝望之中……在当时残留下来的召唤士之中，**ユウナレスカ**——**エボン**的女儿，是其中最伟大的一个。她为了解除人民的苦痛，而踏上阻止**シン**的求道之路。在这期间，人民对**エボン**的恐惧，逐渐变成了对**エボン**的崇拜。这一部分也是由于**ユウナレスカ**在求道途中不断向人民宣扬"摒弃机械力，依靠召唤士的力量"，才能摆脱**シン**。而**ベベル**的统治者，成功的利用了人民对**エボン**的崇拜，大力宣扬**エボン**教，建立了森严的寺院制度。他们对人民说："**シン**是人类所犯下的罪，**エボン**的子民只有听从寺院的教诲，不断的赎罪和净化自我，直到所有的罪孽赎清，到那时，**シン**才会从这世上消失。"他们一面说，机械力是万恶之源，告诫**エボン**的子民不可以使用机械力，另一面却在**ベベル**的内部偷偷使用。人民被这层层的谎言蒙蔽，随着时间的推移，没有人再怀疑**ベベル**才是一切"原罪"的罪魁祸首。

ユウナレスカ是否参与了**エボン**教的建立已不得而知，但她最主要的目的是救助人民，而**ベベル**的这种做法至少让她父亲的威名和"摒弃机械力，依靠召唤士的力量"的遗志得以发扬光大。所以，她应该不会太反对才是。（或者，她就是甘心被**ベベル**利用？）不管怎样，她终于找到了不用打破她父亲的咒语，维持祈**リ**子无尽繁荣的梦，又可以让**シン**暂时沉睡的方法，那就是——终极召唤。

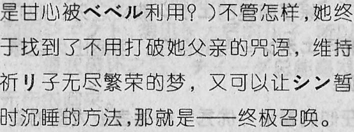


召唤士将她身边最可信赖的同伴变成最终召唤兽，打倒**シン**，但**エボン**＝咒会让这终极召唤兽变成下一个**シン**，继续当它的铠。而在这新的**シン**苏醒之前，大地上至少有一段平安的岁月，这段时间被后世称为——**ナギ**节。**ユウナレスカ**所用的最终召唤兽就是她的丈夫**ゼイオン**（第二个**シン**）。完成了终极召唤的召唤师就会死去，但**ユウナレスカ**死后并没有被送往异界超度，而是留在现世为后来者提供种种"特需服务"：

首先，她将打倒**シン**的方法告知**エボン**的子民（这一点后来又被**ベベル**的统治者利用），使他们有生存下去的希望；她制定了召唤士的制度（考核）和**ガード**（保镖）这个职业的职业规范（为了让召唤士在最后时刻有充当最终召唤兽的材料……悲哀），她还在世界的各地设立了各种魔力封印，等待合适的人前来开启……

而这一切的真相，被**ベベル**逐渐改头换面，埋入了历史的黑幕之中。他们是这样进行了富于**ベベル**特色的修改：







除了前述的**エボン**教义之外，他们利用**エボン**=咒的存在，创造出死之螺旋：

在他们看来"优秀"的死者被大量的复活，大地为**ベベル**"优秀的死者"所统治，可以延续千年。而复活所需的幻光虫材料从何而来？就是一代又一代被**ユウナレスカ**的终极召唤法所感召，自愿前去打倒**シン**的最优秀的召唤士和他们的**ガード**们牺牲的灵魂。这资源简直取之不尽，用之不竭……

当然，还有祈リ子歌。**ベベル**人一开始虽然害怕它，禁止传唱，但很快发现，它作为一种精神象征，在反**ベベル**和反寺院的地下组织(如**アルベット**族)中迅速流传着。于是**ベベル**索性把它解释为镇魂歌，说灵峰上的灵魂是为了打败**シン**而牺牲的人们，他们的祈リ子歌是为了世界的安宁云云。

如此完美的谎言，简直没有人能找出任何一点理由来怀疑**ベベル**，除了，**アルベット**人。



アルベット一族的来源目前资料不多，可能是一直旁观**ザナルガンド**和**ベベル**战争的第三族，也可能是**ベベル**族中，不满寺院派的虚伪做法而离脱出来的一族。不管怎样，他们比那些受愚弄的**エボン**子民更多知道一点**エボン**的真相吧？

再完美的谎言，也总有被揭穿的一天，更何况祈リ子，也听到了人民的痛苦，祈リ子不愿继续被**ベベル**利用下去，也明白，再美丽的梦，就算持续了一千年，也总有消失的一天。于是十年前，组成了这样一支队伍：大召唤师**プラスカ**、最强的**ガード**保镖**アーロン**和来历不明的闪电水球手**ジェクト**——**ジェクト**在祈リ子的梦中，是繁荣的梦中都市**ザナルガンド**的超级闪电水球明星，某天突然失踪。而在现世中，他突然出现在大召唤师**プラスカ**的队伍中，成为他的**ガード**。**プラスカ**他们是否发现了一切的真相呢？从他们用来打倒**シン**的方法和前人一无二致来看，似乎……

ジェクト成为终极召唤兽，打倒了**シン**，也成为了**シン**。**プラスカ**死去，剩下的**アーロン**虽然肉体已经死去，但籍由祈リ子的力量，他出现在梦中都市**ザナルガンド**，距**ジェクト**失踪后10年的时代。**アーロン**找到了梦中世界的超级闪电水球明星，**ジェクト**的儿子，故事的主人公**チィーダ**。这是**ジェクト**在成为**シン**之前的愿望吧？或者他们只有用这种方法才能打得开**エボン**=咒？或者他们是在得到真相的途中虽然揭开了一角，但终究为时已晚呢？总之，解救世界的任务，就这样落在了后辈小生们的身上。



主人公**チィーダ**在现世中并不存在，他是祈リ子的梦，在现世他的身体是由无数个幻光虫构成，即无数个祈リ子的愿望(**アーロン**的身体也是这样)。故事开始时所发生的**シン**"袭击"梦中都市**ザナルガンド**的事件，是**シン**=**ジェクト**对儿子的思念在梦中的反映。**ジェクト**希望**チィーダ**早日来到现世，解除一切(包括他自己)的苦难。而不明就里的**チィーダ**就这样经由梦的旋涡，来到了现世。

チィーダ虽然只是个梦，但他实在是一个相当完整的梦中人格。外表的相貌其实倒没什么，关键是他的性格。首先，他说他恨他的父亲。虽然父亲给了他超级球星的遗传素质，但在他童年的回忆中(梦中人格也有童年？)从未得到过父亲的"注意"。

带着这样"父子关系淡漠"的现代都市通病的**チィーダ**，在他终于功成名就自以为脱离父亲离家出走所带来的阴影并期望着有朝一日定能超越父亲丰功伟业的时候，突然被带到了一个据说是1000年后的世界，一个和繁华都市**ザナルガンド**相比简直就是地狱的地方。而那个把他送入这人间地狱的独眼龙大叔却告诉他，把这地方变成地狱的**シン**，它里面的人就是自己那个"不负责任"的老爸！这是个什么样的世界呀？偏偏**チィーダ**所待的地方隔不久总会有**シン**和它的魔物前来破坏！而原因却是……**シン**里面的**ジェクト**，想见长大后的儿子，所以……每次破坏之后，**チィーダ**总能毫发无伤的回来。

然后的事情嘛，就向所有的少女漫画一样，英俊的男孩遇到了美丽的女孩，然后经历了一系列的考验，和众多的同伴一起出发去打倒魔王——自己的老爸！路上当然会遇到情敌，一个蓝头发的帅哥召唤师**シーモア**，他身为**グァド**族



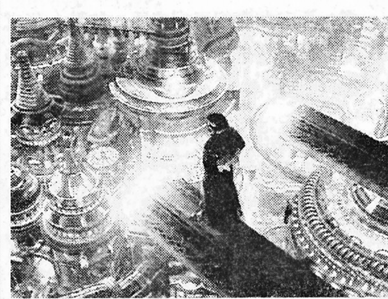
的族长，已经是位高权重，但在得知了**エボン**死之螺旋的真相之后，他踏上了成为**シン**的梦想之路。这期间种种手段使尽，包括将亲生父亲送往异界，把自己也变成行尸走肉等等，而他下一个目标，就是拥有伟大召唤师**プラスカ**血统的美丽女主角尤娜！这样的坏蛋当然不能让他得逞，在先后4次打败**シーモア**和他的变异体以及成功的从他手中抢婚一次之后，终于彻底摆脱了他强吻尤娜的烙印。(剧情中规定，如果婚礼上出现了**シーモア**强吻尤娜的场合，则男主角绝对不可能达成幸福完满的结局！)天下没有比他更烦的情敌了！



探险路上还有很多人会给予主角们帮助。拿到飞空艇之后来到圣山**ガガゼト**，有一个灵峰老者会告诉你这千年历史的部分真相。而你一直寻找的**マイカ**老师甚至就是从那个时候"活"到现在的活死人，他也知道**エボン**＝咒的事。最后最重要的人是传说中最伟大的女召唤师**ユウナレスカ**。她坚持着"只有用最终召唤兽才能打倒**シン**"，否则丈夫的死岂不毫无意义？但打倒她的同时，**チィーダ**也必定能将所有的真相串联，找出不用最终召唤兽打倒**シン**的方法。

召唤兽是什么？是封在祈**リ**子像中的祈**リ**子灵魂，受到召唤士的祈祷召唤而显形，就是召唤兽。维持祈**リ**子力量的是**エボン**＝咒，所以召唤兽不能用于打倒**エボン**＝咒，而召唤士到了最后，也只有身边的**ガード**可以用……

エボン＝咒具有神奇的力量，它可



以凭依在任何一个召唤兽的身上（当然是越强越好），将它变成自己的"铠"——**シン**，所以，必须在攻击**エボン**＝咒之前将自己的召唤兽召唤出来一一消灭掉。打开**エボン**＝咒的最后一击必须由男主角**チィーダ**来完成，因为**チィーダ**是由梦而来，"即使是普通的梦，接触到**エボン**的真实也会变成现实……"这是祈**リ**子洞窟中的祈**リ**子对**チィーダ**所说的话。为了梦变成现实，必须按照这个谜语所显示的程序进行下去……

咒语终于解开，巨大的幻光虫飞空而去，那是**エボン**的灵魂吧？经历了一千年的时光，带着永生的梦想，缔造了梦中都市**ザナルガンド**一千年的繁荣……终于离去了？祈**リ**子们失去了秘术的"楔"，通天的水柱消散成一个个幻光水泡，巨大的圆盘中封印的灵魂变成石头，散落在各地的召唤兽也变成了石像，祈**リ**子不再做梦，梦中的繁荣都市**ザナルガンド**消逝不再……**アーロン**体内的幻光虫也消散开来，"这是属于你们的时代"，"会有女孩子为你牵挂"……听到这样的言语，即使是梦也不愿离去吧？尤娜展开"异界送**リ**"的超渡仪式，将所有的一切送往异界安息，从此这世上再也不会有**シン**、死人复活这样的事，大地不再是死亡的大地，召唤士们也可以过上普通人的生活，梦中的那个孩子呀，你可有听到尤娜召唤你的口笛声声？

醒来吧，在最深的水底，向着水面上有光的地方，上升，再上升……！！

FFX THE END

觉得自己越来越像灵峰老者的

小孔君 拜上

睡神扫描R!

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony

睡神扫描R!

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony

樱大战系列女主角资料

SAKURA
樱大战
WARS





真宫寺 樱花

- 年龄:19 岁
- 出生年月:1905 年 7 月 28 日
- 身高:155cm 体重:44kg
- 三围:82/56/81 血型:A 型
- 出生地:宫城(仙台)
- CV=横山智佐

花名:樱花

花语:对你微笑、精神美、善良的教育
种类:蔷薇科 原产地:北半球温带~暖带
花色:浅红、淡桃红 花期:春

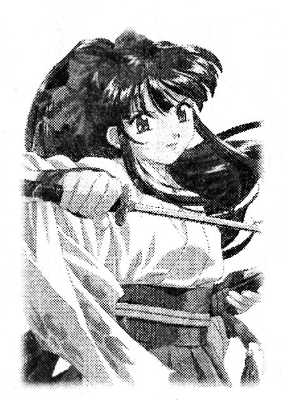
★日本国花

樱花有许多种类。日本有许多以樱花闻名的地方,而在京都山郊的樱花,都属于山樱。花语是“向你微笑”、“精神美”。樱花所表现出来的,不正也是一种古都风情吗?西洋樱花的花语是“善良的教育”。

的确一点也不错。这个花语会令人联想到,当年美国著名总统华盛顿不就十分诚实地告诉他父亲:“是我砍断了樱花树。”哩!

山樱是日本的国花。

★ 重点:取切花插花时十分出色。也可以顺势自然地插入大花瓶,摆在房中很典雅。花朵很容易受伤,务必多加小心。



樱花侧记:

残瓣,纷纷扬扬地落下。樱花雾翔——一片红雨遮蔽住视线,化作万千剑荒鹰——凝注灵光慢慢绽出,用力劈出吧,灵将目光和精神聚集在剑尖上,

真宫寺樱,带着亡父遗下的灵剑,由空明的山间来到了繁华的帝都。从很小开始,她就整日在山间锻炼剑技,努力领会北辰一刀流的精髓。所以,性格上未着修饰的纯朴加上了一份坚韧不拔。在帝击的演出生涯中,凡事认真便成了她真实人格的写照。在剧团中,樱是第一个来到的,她的较真性格也最先为同伴们所了解,但她的身世却是随着这场漫长的降魔战争一点一滴现出。

父亲真宫寺一马,在四年前的“降魔战争”中作为对魔成员参战,用灵剑荒鹰劈开过无数魔物的身躯。但最后为了封住降魔,一马因动用降魔器的力量,自己也陷落在这场战争中。惊天淬地的电光交劈在身躯上,那种恐惧的颤抖随着灵力传到了她心里。所以,无数次了,在战斗中一脸认真过份投入的樱花,会那么惧怕雷声,会止不住自己的害怕而哭泣。这时,大家才会醒悟到,这个单薄的身躯,原本就是那样的柔弱。

藤枝绫,帝国华击团的副司令,一直以母性的温柔和长官的严厉来带领着她们这批女孩在战斗路上颠簸前进。谁也不会忘记,她以前也是降魔部队的成员。接触过魔物的人,有时难免会受到魔物的感染,因为所谓魔,大多时都只是人性扭曲后的变形物。所以,在与葵叉丹的战斗中,她会被黑暗侵蚀,被迷误的异念同化。但当藤枝绫保持最后一份清醒,要求大神开枪射杀将魔化之前的她时,樱花阻止的叫声为什么会那样的声嘶力竭?

其中,是一份无名的恐惧。

在炽天使米迦勒的后援下,太正十三年的对魔王撒旦战争取得了最终的胜利。但八个月后同样樱花烂漫的季节,“黑鬼会”又卷起降魔的阴云再度前来。这一次的战斗进行,樱依然像以前那样认真,但在刀光火海之中,惊掠而起的,还有心中潜藏已久的阴影。

鬼王,“黑鬼会”的首领,一副阴冷的面具,一手神出鬼没的剑技。谁都不会想到,他竟然就是樱的父亲。无论樱如何呼唤,父亲依然没有醒觉,面具隔绝了樱心中的痛切,象征人走向黑暗反面是如此的容易。这时候的樱该怎么办,哭泣着后退;还是举剑朝向父亲?

真宫寺樱,这个柔弱的女子,在岁月的犹豫彷徨之中学会了坚强,认清了脚底下坚实的道路。在武藏内部,她用力举起灵剑荒鹰,朝向被封闭住的父亲——将目光和精神聚集到剑尖上,凝注灵光慢慢绽出,用力劈出吧,灵剑荒鹰!

用樱红去清洗时空,不管那有多少灰暗,一律燃放在耀烂光亮之中,覆盖人性的面具断落,百花齐放!



艾莉丝
夏特布里安

回 年龄:11岁
回 出生年月:1913年7月5日
回 身高:115cm 体重:20kg
回 三围:记录无
回 血型:AB型 出生地:法国
回 CV=西原久美子

花名:艾莉丝(IRIS)

花语:爱的留言、使者、易变的
种类:鸢尾属 原产地:地中海沿岸 中东
花色:白、黄、紫 花期:春~初夏

★法国国花

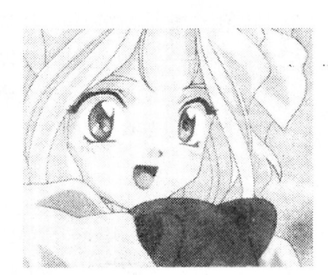
最初,这个名字的由来,原指希腊神话中的"彩虹神"伊丽丝。伊丽丝是掌管恋爱的神,之所以又称她为"彩虹"女神,是因为恋爱的美丽和绚烂及幻想,不都像彩虹一样迷人吗?

当然,恋爱不能只凭一时兴起的。自远古以来,男女都在追求"永不消失的爱"。而善妒的宙斯使者伊利斯(IRIS)也以为变成花之后,应该会改变这种想法吧!

当你受制于"伊利斯"的魔力时,既使你变成"艾莉丝"也不会有任何怨言吧?!那道总是晴空下闪烁着美丽光辉的彩虹——艾丽丝。

难道世上真的有这么完美的恋爱吗?

★重点:这是一种很普遍的花。在含苞待放时即可拿来作为花材,如果插成高低不等的形式,更能表现出其美感与趣味。



艾莉丝侧记:

"大哥哥,你第一次看到艾莉丝的时候是怎么想的?"

"嗯,很可爱的小女孩呀。"

"小女孩?什么叫小女孩!艾莉丝也在长大呀!"

"是是,捷恩波鲁不也知道吗。"

"那么,大哥哥喜不喜欢艾莉丝?"

"是啊。"

"好呀!艾莉丝也非常非常喜欢大哥哥!大哥哥是,是艾莉丝的恋人!"

"恋,恋人?"

"嗯嗯。我要写信,写信给爸爸妈妈,告诉他们,大哥哥是我的恋人!"

"告,告诉……艾莉丝想爸爸妈妈了?"

"……怎么不想,他们都待我这么好,又一直不在我的身边。到现在,我还能记得坐在家里的餐桌边上,银烛闪闪的,爸爸妈妈笑得好甜,好甜……"

"是啊,父母是疼爱自己的孩子的。"

"孩子?又是孩子!为什么总要把艾莉丝看成是孩子!!艾莉丝,已、经、长、大、了!!!"

"是是……驾驶起光武来,操纵起灵力来,艾莉丝都是最强的。"

"哼……不过有的时候呢,艾莉丝在想,当大人也不是那么好玩的……"

"啊!"

"总是要用自己的眼光去看别人,总是要把艾莉丝当成什么也不懂的小孩子,总是要……"

"啊!!"

"怎么了,大哥哥,这么白的脸色,是生病了?让艾莉丝摸摸……咦,额头不烫呀。"

"艾,艾莉丝,不要再这么谈下去好吗,不然你又会像上次那样暴走的……"

"嘻嘻……哼,知道艾莉丝生气时候的厉害了?"

"不过,艾莉丝对待蕾妮的时候真的很温柔。"

"对大哥哥还不是一样。蕾妮呀,那可是一个好孩子哟!"

"我也是这么认为的。"

"哼,那大哥哥上次见到我去找小狗托鲁特的时候,还说艾莉丝在玩呢。艾莉丝,就只知道玩吗?"

"是,我明白,那是为了关心失踪的蕾妮。艾莉丝真是个善良的孩……姑娘。"

"我想那个时候蕾妮一定会很害怕,因为,艾莉丝知道害怕是一种什么样令人讨厌的东西。"

"嗯,是那天,我们要进入武藏作最后战斗的时候吗?"

"……是呀。艾莉丝那时候在想,天国会是什么样子的呢?我们会不会去天国?艾莉丝很好奇,不过更害怕。"

"傻孩子,艾莉丝这样可爱,这样年轻,是不会那么早就去天国的。"

"嗯。而且,艾莉丝还有恋人在身旁陪着呢,一定会很幸福地活下去。"

"恋人?是哪……咳,嗯嗯。"

"大哥哥,这个你要收好。"

"是什么?"




"艾莉丝写的信呀,大哥哥一定要在船上好好地读,一句一句地读,因为那是艾莉丝对大哥哥说的话呀。"








- 年龄:19岁
- 出生年月:1906年3月3日
- 身高:156cm　体重:42kg
- 三围:78/55/81　血型:B型
- 出生地:中国北京
- CV=渊崎由里子

花名:剑兰

花语:幽会 用心

种类:菖蒲科

产地:中国(包括台湾省)、日本

★剑兰的蕴意

以剑兰做为线条花(Line Flower)时，请先摘去最上端的花朵。这样可以使其它花朵开的比较快。如果用一大束浅粉红色的剑兰扎成花束，不也很浪漫又漂亮吗?

名字由来是因为其叶片形状与剑相似，而拉丁语中的剑即是GLADIOUS。花朵顺势长在长长茎干的上端，原产地在地中海沿岸及南非。

花语是「幽会」。柔弱的花朵被厚重的茎保护着，静静地开在茎上，大概这会令人联想到把外套衣领竖起半掩住脸庞的女性吧！所以，很多人把它扎成花束，送给对方，做为是幽会的秘密信号哩！

幽会虽然可以使恋情的热度上升，但是，却也不能失去冷静。所以，剑兰的另一个花语，就是"用心"。



李红兰侧记:

"快来看看我的新发明吧，这将是你们的新年礼物。"

"不，不!"

"轰!"

浓烟滚滚之中，一个中国少女登上了《樱大战》的舞台。被炸黑的皮肤，被炸破的衣服，被炸歪的眼镜，一开始就给定了一个鲜明的形象，而且注定不会是个弱家伙。

北京出生，操着一口关东腔的日语，从小对机械便拥有着天才般的发明制造能力。转入花组以前，从事帝国华击团支部技术部的工作。一身机油的气味注释着乐观向上的精神，偶而协助布置演出舞台，居然也能够获得一品的赞誉，真是令人意想不到。

这样的女孩，似乎更容易被当作玩伴，不信?和她玩一把花牌看看，当你输得脸色惨青之时，她镜片之后却闪过自信的光芒。不过，华击团的每一次出击，似乎都少不了红兰的技术。而灵子甲胄的每一次改进，也少不了红兰的研制。无论什么事，红兰都会显得格外认真色。在她身上似乎除了钻研外看不到其他的烦恼吧。

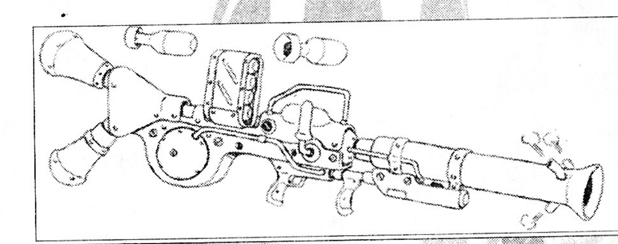
一声枪响，将米田一基司令送入病室。以前那一旦轻松下来就立刻喝得满脸通红的老头，现在孱弱得昏睡在医院中。花组的女孩们都无限悲伤，而红兰更是急得大哭，因为她以前经常受到米田长官的照顾。在路上因救一条小狗而遇到倔傲的陆军大臣京极庆吾的时候，轩动的眉头泄露着心中不平之气，这样的表情，是肯定会有些行动吧。

果然，那个夜晚，红兰拉了同样正义感极强的樱，私自跑去科亭的酒馆，装扮成艺妓的样子，以此来接近京极以施正义的惩戒。大神想起之前到她的房间，看到她摆弄父亲遗留下的怀表，却由此引出了她口中的过去。红兰出生那年，正值中国的动乱年代。红兰失去父母和姐妹后，被藤枝绫带到日本，与机械为伴。她一生中有三个父亲，中国的生父，日本神户的养父以及有着培育之恩的米田长官。所以她痛恨引起战争的野心家，也绝不会放过狙击米田的罪犯。

可见，即便是被科学包裹的女孩，也一样逃不开悲惨往昔的伤痕，快乐的表面，掩盖了一些无法看到的触痛角落。

一战过后，那如魔鬼般跃动的火光似乎仍未就此消退，却移到了红兰的心中。火，所造就的断壁残垣，烙印一般打上她的眼膜。她开始害怕，开始怀疑，自己一直所挚爱的科学与发明，会不会和火一样给人们带来不幸。

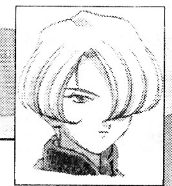
看着红兰在镜后躲藏火光的眼睛，其实不用别人告诉，你自己也该明白:你的发明给更多的人带来幸福。





玛莉娅

塔崎巴娜



- 年龄：22岁
- 出生年月：1903年6月19日
- 身高：186cm　　体重：65kg
- 三围：88/60/90　　血型：O型
- 出生地：俄罗斯
- CV＝高乃丽

花名：橘

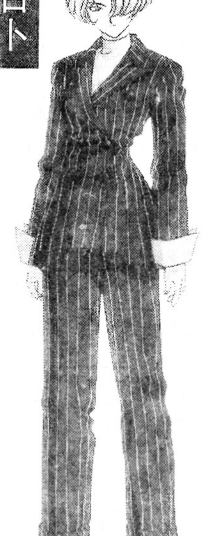
花语：新娘的喜悦

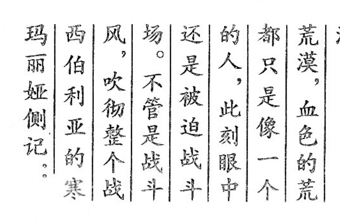
幸运花：卡撒布兰加、牡丹、康乃馨

花箴言：不要过分放纵自己，不然会弄巧成拙的

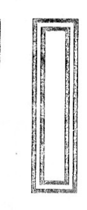
★「橘」花占卜

你是一个善良的人，心胸广阔，不易与人结怨。但你耳根软，容易被人说服，小心成为骗子的下一个目标。幸好你是受幸运之星眷顾的人，从恋爱到结婚，总有幸运之神帮你，无后顾之忧。





玛丽娅侧记。西伯利亚的寒风，吹彻整个战场。不管是战斗还是被迫战斗的人，此刻眼中都只是像一个荒漠，血色的荒漠。



我，玛莉娅·塔崎巴娜，父亲是俄罗斯外交官，母亲是日本人。我不知道金黄的额发是否能看出我的出身，但在一九一七年的俄罗斯革命，战火掩盖着辉煌。因为热血的胸膛，因为功绩的向往，将战斗理解成理想的达成，却不知道这个理想会带给我什么。

永远都不能忘记，命运女神在头顶呼啸肆虐的那天。因为优秀的射击能力和神出鬼没的行动力，我被战友们称为“淬火鸟”。战争，把包括我在内的所有人涂上一层苍白的石膏。莫斯科陷落，我们在奔向战场之际，炮火骤闪起刺目的光芒。在我面前倒下的，是哥哥和我暗慕已久的革命军队长……

怎么也不能够相信，我被挑选来到东京，竟然还是为了战争。

在帝国华击团，我担当的是近乎副队长的职责，看着那些吵吵闹闹的女孩子们，不知道我不苟言笑的外表会不会给他们留下冷漠的一面。一旦有演出，我扮演的通常也是男性角色，比如李尔王之类，战争涂抹去我生命色彩的同时，也使我的性别意识变得淡漠，愿一身黑色的西服将我框定在严肃的轨道中。

不过，这个时候，遇到了队长你。怎么形容大神队长你呢——善良、温柔、认真，虽然一旦过于轻松就会变得略为轻浮，但我明白，时时刻刻，你都在关心着每一个队员。在你的带领下，我们更为团结；和你相处，也使我学会和拾回许多东西。

那年夏天，我们去温泉旅行。我闻着海风淡淡的腥味，看着少女们在面前跑过来跑过去，抬头摘获漫天星光，低首拾取道边不经意的小花，第一次真切地领悟到除了残烟余火的战场霞照之外，自然原本有着这么多令人心醉的景色。

但是，处在降魔战争戏剧中的我，很清楚这样的宁馨欢乐是一种气氛的调整，一种剧情结构上的过渡，张弛有度的结果只能是我们再一次的危机。通信机无故失踪，我看着队长你蹙起眉头到处寻找，不愿让你这样一个人操心，有心要代你去找。我从海滩找到一块碎片，又从小孩子口中了解到海岸边上会有情况。于是，我们找到了礁石边上的洞穴，还有一台通信机。我试着冒充应答，果然套出是黑鬼会所为。当我们与副司令藤枝枫取得联系正要赶回之时，潮水却开始涨起，淹没我的退路。

潮水，像是返照出我人生意义的枯乏，使我无力，只能坐待它来将我吞没。

但，队长，就是你在这个时候用温柔坚定的语调鼓励我，拉起我的手，带领我勇敢地游入水中。隐隐地，我感到唇上有一片温润，将一股暖意缓缓吹送到我体内。我睁开眼，在海滩之上看到的是你充满信心和微笑的眼睛。于是，那天的霞光变得奇怪了起来，前所未有地在我脸上灼上一层温热，让我在心跳声中无由惶惑。

此后，在帝国华击团的日子越发变得充。我有了日记的习惯，在琐碎的小事和零乱的细节中感知作为花组一员的温暖，虽然不答应让队长你看到，但正是你和大家赋予了我这些内容。

在和黑鬼会战斗达到最终阶段的时候，我们迎来了新年。我约大神队长一起去花小路伯爵家问候，是他们收留照顾本来孤独的我，也是他们的推荐，使你成为我们的队长。在感受着和队长同行的喜悦时，我明白，你教会我的，是对值得信任的自己真切期许。

神崎堇



回 年龄:18岁

回 出生年月:1907年1月8日

回 身高:161cm　体重:50kg

回 三围:83/ 57/ 84 血型:B型

回 出生地:神奈川

回 CV=富泽美智惠

花名:紫罗兰

花语:请相信

种类:油菜科　产地:地中海沿岸地区

花色:白、桃红、红、紫　花期:春

★忠诚的魅力

经常当成线条花使用。把花一朵朵摘下来,再编成一个花环也很漂亮。

原产自南欧地中海沿岸地区的紫罗兰拥有一种很特殊的香味。那并不是像其它花朵一样,闻起来有点儿甜甜的那种香味。而是,有一些与烹饪上使用的香料丁香很相似。从前,闻到紫罗兰的人都以为她就是丁香。但是,却有很坚硬的茎(STiCK)。所以,这就是其英文名字的由来!

美丽的花朵,不仅味道与丁香相似,也含有芥茉的成份。所以,当你被别人误会时,不妨请对方来一份装饰着紫罗兰花朵的生鱼片吧!不但看起来美丽,也十分好吃,这也就是她的花语"请相信我"的由来了。

神崎堇侧记(桐岛蕉笔):

你?气质高贵?哈哈哈哈哈,让人笑破肚皮了。我知道你的父亲是日本第一财阀神崎重工的社长,不过那又怎么样,最多表示你有钱罢了;我知道你的母亲是电影明星,不过那又怎么样,最多让你自称是"花组 TOP STAR"罢了。注意,是"自称"!看你浑身上下的样子:把衣服开口开得那么低,只能说明你的品味低俗,还有那种神经质的笑声,加在一起,你这个人简直一塌糊涂。其实,只要抓个蜘蛛,放到你脖子上,立刻就能看出来了,什么"优雅",什么"骄傲",只剩下比土还黄的脸色了,哈哈哈哈。

反正,见到你就没有给我留下好印象,一见到你这个倒霉的恶女就要吵架,亏得大神队长有一次还要我们一起去执行任务,离你近了,简直让我起鸡皮疙瘩。

时常看到你一个人喝红茶,细细品味的样子还真像那么回事。是生活的习惯养成的吧,真是糜烂。登台的时候,对于主角的位置最为在意,要不然就演些反面角色,比如蛇女一类,看看,都是些什么样的恶趣味!

不过,和你处久了,吵架久了,对你这个人倒也是了解的。有的时候,不能单从表面来断定你的浅薄,你最要命的毛病就是过分爱面子,所以经常拼命掩盖自己,却想不到总有显露的时候。消灭了天海和葵叉丹之后,我们花组成员也分散了。我自然是要去冲绳修行,说实话,你所具有的神崎风尘流之免许皆传的称号倒是唯一让我佩服的地方,且来看看究竟是谁更厉害。

没想到你竟然会用通信机涎着脸问大神队长帝国华击团和你哪一个更重要。据说当时的你一副伤心的样子,我想那多半是见了鬼,你不是一直都这么孤芳自赏的吗。

没想到厄运当头笼罩,正当那个时候,财界对华击团的资金支援同时停止,将我们打到最困难的境地。我们希望用成功的演出脱离困境。为了这个,还有心把"李尔王"的悲剧结局改成喜剧。这个时候你莫明奇妙的通信就来了,随后我们听说你将要嫁给卷菱子爵的御曹司,财阀们对帝国华击团的资金支援又会达之后恢复。我们知道那是怎么回事。除了骂你笨蛋之外,只有快速赶去神崎家的宅邸,阻止你犯下愚蠢的错误。不知道为什么,在你们家大院大打出手和踹门而入的时候会那么焦急,莫非我也和你一样发神经了?看到一身新服的你,啧啧,还是这样的艳俗,不过神情可真够忧伤的,和服装不太相衬。你看着我们时含泪的眼,让我有些惊讶,以前那种神气、那种自私跑到哪里去了……

可惜的是,一个人的本性是很难变化的。难得作出一番哭哭啼啼样子的你,并不会因为一件好事而放弃恶女的本性。那次我们去温泉旅行,你半夜干什么去了?摸黑窜入队长寝室,要他明天陪你一个人去游泳。这时灯光刷刷亮起来,照着你惊慌失措的样子,还真是自私和可笑呀,哈哈哈哈。







- 年龄：22岁
- 出生年月：1903年9月7日
- 身高：197cm 体重：78kg
- 三围：93/70/98
- 血型：B型 出生地：冲绳
- CV＝田中真弓

花名：美人蕉（CANNA）

花语：坚实的未来

种类：美人蕉科 产地：印度 马来西亚

花色：白、红、黄、杂色 花期：夏——秋

★相识美人蕉

依照佛教的说法，美人蕉是由佛祖脚趾所流出的血变成的。是一种大型的花朵。在阳光下，酷热的天气中盛开的美人蕉，让人感受到它强烈的存在意志。中南美产多年生草本植物，开红黄大花。

我们常常可以在石头小桥旁，看到生长得十分茂盛的美人蕉。在秋、冬、春季，不让人感到有什么特别之处。但是，一进入夏季之后，整个小径就好像被它燃烧了起来似的。不但粗大鲜绿的枝叶十分醒目，鲜艳的花色更让你不得不注意到它。有了它，大概再也没有人会觉得夏日的酷暑难耐了吧！谁会特意地去栽种它呢？不晓得。但是，那一定是个勇往直前、乐观进取的人吧！因为，它的花语就是“坚实的未来”。

★重点：由于花形及整株体形极大，所以，最适合种于花圃或大花盆中观赏。使用切花时，请注意整理其叶片的方向。



桐岛蕉侧记（神崎堇笔）

不管怎么说，你就是个男人婆，哈哈，真让人笑疼胃了。说什么是琉球空手桐岛流第二代的继承者，足以证明从小喊打喊惯了，粗鲁无文。绑着个头带，乱糟糟的头发，卷起的袖口，直筒长裤、宽皮带，都是些什么差劲的品味，还有那种砂皮般的笑声，加在一起，简直不堪入目。其实，只要抓一条青蛇，放到你脖子上，立刻就能看出来你那什么“勇敢”，什么“坚强”，只剩下比土得掉渣的衣服颜色更黄的脸色了，哈哈。

反正，见到你就没有给我留下好印象，一见到你这个可笑的男人婆就要吵架，亏得演西游记还要我和你担任主演，离你近了，简直让我胃口倒足。

时常可以看到你一个人在食堂里大咬大嚼，估计是你野蛮的吃相把大家都吓跑了，或者是你一个人抢了其他所有人的饭。你居然说我衣服开口低，让大神少尉看看，是谁的更低，你倒是不在乎，大概以为那是男子汉健壮的肌肉?可笑。

所以，还真不敢相信你会下厨。那么多刀刀铲铲的用法，火候的掌握，调味料放入的多少，你这种大象的脑筋也能搞得清楚?就像是在舞台上，孙猴子那样蹦蹦跳跳的，和你还真是合适。

不过，最让人吃惊的是你除了做饭，居然还会脸红?我本来以为那是河马不具备的本领。那一次我答应了爸爸提出的婚事，穿上新衣，难受地坐在厅中，突然嘭的一声大门倒了，我正在想谁这么粗鄙，你的名字和你的影子就同时从心里眼里撞了出来。看看你吧，不懂得放开拳头。大叫大嚷吓坏了我的家里人。你们无论如何也要我回到帝击，哪怕是我爷爷威胁这样做就不能重新获得财界支援的时候，你这个直肚肠和大神少尉一样不皱眉犹豫一下，依然要带走我。我不知怎么就糊涂了，眼眶湿透地跟着你们走出。这下好了，这事成了团里同伴笑话我们的把柄，当我们又怒目相对的时候，说什么这足以证明我们感情深厚。我当然是不适应了，感觉很怪，没想到你的脸上会慢慢浮出一块红斑，真是稀罕哪。

听说你还会给少尉包扎伤口，除了我之外，也会对少尉脸红，倒真是让我刮目相看了。男人婆嘛，好歹和女人是沾得上一点边的。

后来听说新年的时候，大神少尉跟你回到冲绳，了解到你父亲死后，一直一个人独居。你啊，也会谈起一个传说，说什么冲绳地方一直流传着有一个保护自己所爱男人的女神，不过叙述得那么枯燥，没意思透了，和你的笑一样傻。你们一起去你父亲的坟上扫墓，祭过后还要大神和你一块边喝边唱，一直到醉为止。少尉第二天清醒来，在墓边找到你。你对着坟墓倾诉，说什么要成为哪个人的鸟那依神。当时夕阳照得很红，你的河马脸也染上了红晕，但是却忘了擦去不小心蹭上的泥，所以无论怎么说，你还是一个男人婆，哈哈！







- 年龄:17岁
- 出生年月:1907年7月7日
- 身高:158cm　体重:47kg
- 三围:84/56/83　血型:B型
- 出生地:意大利
- CV=冈本麻弥



织姬侧记：索蕾塔·织姬，带着好似出身名门的华贵，风一般来到帝国华击团。从一开始，她仿佛就是天上一颗星星砸落人间，虽然没于地面，却无论如何不会全然适应的。



听说将有新队员前来，大家都很兴奋地举办欢迎会，在他们想来，那意味着以后的战斗生活又多了一番内容，或者又多了一个争吵的对象。但是谁也不会想到，灯光闪亮的喜气，结局却会是不欢而散。织姬，似乎看不惯别人的殷勤，讨厌繁缛的礼节，甚至拒绝人情世故，高傲得就像雪山，几欲与世隔绝。

作为花组的队长，任何一个组员的心理产生问题，大神都必须努力尝试去解决，去消除彼此间所有的隔阂。然而，在皮肤黝黑的织姬面前，一切都是无用。唯独在她独处时，流泻的琴声方才微微闪着一些深沉的讯息。加上其性喜艺术作品的爱好，应该不会是一个没有感情的人吧？

接触下去，方才发现，织姬的不近人情来自于对日本人的本能上的厌恶。她不认为日本人会是良善之辈，不相信日本人在任何方面能够超过她，所以做事全然独断专行，封闭一切“日本人”通往内心的道路（玛莉娅：我不是吧？艾莉丝：艾莉丝も！）看她的战斗台词，不经常是“别倚靠日本人，他们根本无用”之类的话吗？



一切缘由都在节日中揭开。那天是七夕节，也是织姬的生日。花组队员们一起去了节祭会场。当艾莉丝在各个货摊之间飞跑之时，织姬只是随处逛逛，按照爱好，走到了一个画摊前。但没想到，她忽然情绪产生了剧变，仿佛瞬间被雷电劈中一般。虽然大家都已看见，但她却完全否认和那流浪画家相识，因为“我哪里会认识什么日本男人？”，悬疑，在她飞跑的一阵烟中留给了大家。回到帝击，织姬紧紧关闭房门，拒绝一切人的探问，无边的愠怒让她一人煎熬。

这个时候，流浪画家前来造访。于是，织姬的过往在这淳朴而自质的语声中旋转而出：一个名叫绪方的画家在世界各地流浪，偶而遇到了一位意大利少女卡丽诺·索蕾塔。很快，他们便相爱，为了求婚，绪方去了卡丽诺家，才知道，索蕾塔家是意大利一个名门，岂是穷艺术家可比。门户之差，是自古以来的一道门槛，甚至禁锢人们自然的爱情。绪方只能回到日本。十几年的隔绝，使得思念之心有增无减，听闻女儿在帝剧时，绪方立即赶来，渴盼父女重圆。

但是，织姬的回应却是大声叫嚷，让绪方离开。离弃十多年，已造成了不可弥补的伤痕。爱母亲的织姬痛恨不负责任的父亲，并由此将厌恶扩展到一切日本人身上。一切全然明了了。

接下来的故事是理所当然的定式，在体验生死厄难之后，父亲为了救女儿而牺牲自己，火光闪动，织姬心理上长久以来的关卡与墙壁房舍一起轰然倒塌——憎恨，化作了追念。

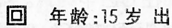
经历了这件事的织姬，身上的硬壳全然无踪，虽然颇高的自傲依然存在，但对他人的刻意拒绝已消失无踪。



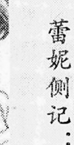


蕾妮
米尔希
特拉莎





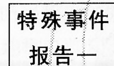
- 年龄:15 岁 出
- 生年月:1909 年 12 月 24 日
- 身高:147cm 体重:38kg
- 三围://
- 血型:O 型 出生地:德国
- CV = 伊仓一惠



蕾妮侧记:

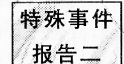
参入时间:太正十四年春。

当时状况:花组成员举办欢迎酒会，法国战斗员艾莉丝欢呼着飞奔而下。组员七人。致欢迎者——帝国华击团花组队长大神一郎。战斗员不应喝酒享乐，但因为出自上级命令，了解。



首次作战报告

警报响起，赶赴格纳库。确定敌袭地点、数量、军力构成、地形优差点，制订战术近距离作战。受战斗影响情绪高。



特殊事件报告一

时间夏，地点温泉，场所夜晚浴池，前来者大神一郎队长，下达命令一块冲背，性别身份女被发现。

特殊事件报告二

起因"青之鸟"排练过程中，台词"你是为何而战"回答不能，前来者影山崎，真实身份黑鬼会五人众之一水狐。战斗员心神被拒确定，暴走确定，花组前来救治确定，排除命令确定。战斗中"敌方"大神无攻击行为，递来物艾莉丝制作的花环，心神受控解除，台词"你是为何而战"意义明白，面部笑容与眼泪起因，不明。

对花组观察结论:

友爱、团结、性质为重要的同伴。



今后计划:

共同努力，为重要的人而战。

以上，报告完了。



艾黎卡
芬蒂内



- 年龄:16
- 生年月日:1909 年 8 月 15 日
- 身长:156cm
- 体重:45kg
- 国籍:法国
- CV:日高法子

花名:欧石楠(杜鹃)

花语:孤独 背叛	
种类:杜鹃科	产地:欧洲
花色:白、桃红、紫	花期:初夏——夏

★孤独的欧石楠

把欧石楠顺势放入乳白色的高脚花器中，是最自然不过的插花方式了。如果要加上外包装，不妨用和花色配合的浓、淡二色棉纸。

欧石楠的花语是「孤独」，大概很多人都不知道它竟然拥有这个可怜的花语吧！但是，如果你曾去过苏格兰，曾眺望过开满欧石楠的荒野，大概就能亲身体会到，欧石楠的寂寥了吧！

在 E·勃朗特的小说"呼啸山庄"中，那一个孤独的主角辛斯克力夫就葬身在开满了欧石楠的荒野上。莎士比亚中的马克佩斯，也是在长满欧石楠的荒野上听到魔女的预言……

欧石楠，的确是可怜的花呀！如果，你曾到过苏格兰，或许就能找出这个答案吧!!荒凉的欧石楠荒野。如果，你曾亲眼目睹这种寂寥的荒野，就可以了解到"真正的孤独"是多么令人难以忍耐的了……

艾黎卡侧记:

教堂的钟声在美丽的巴黎上空不停的响，就算是空气里头，好像都飘满了浓浓的花香。那些美丽的花，那些可爱的人，那些让人陶醉的风景……



啊呀呀，真疼。真不走运，我怎么又撞上柱子了……不过真没有想到，还能见到比我更不走运的人。

第一次见到大神队长你，好像就是一场意外，你都险些被车撞了。这个一开始的印象使得我以后还真为你担心过不少次呢。当然了，你每一次提醒我走路小心，我总是听不见，于是经常在你面前把额头撞出一个包，哼，我看见了，你想笑，藏不住的！就连我在舞台上绊倒同伴你一定也看得一清二楚吧，也没什么稀奇呀，我还叫咖啡屋的遮阳伞都变作骨牌了呢，你不佩服我都不行。

不过大神队长你看起来还像个好人，啊？好了好了，你就是个好人。从来都没有真正取笑过我，哪怕就是我把东京来的花组姐姐们给我们做的特训搞得一团糟的时候，你不像我自己一样，把我看成是一个笨蛋，而是一直鼓励我，让我慢慢学会很多本事和道理，所以，你，你还真是个好人。

其实，这一点早在那一个下雨的晚上我就知道了。雨，不停的下，把夜里的巴黎都变得湿淋淋的，我也不知怎么了，眼睛里都好像要湿了。从小到大，我一直没有过别人对我得好好照顾，总是让我一个人躲在房间里，对着外面下着雨而且一片漆黑的天空害怕。我到了修道院，很想好好的表现一下自己的，但什么事情都让我做糟，神父爷爷从来不当着我的面说，我知道他对我的关心，但一想到自己是那么笨，却还是会感到伤心。好在我接受了神父的教导，用我身上特异的能力去帮助那些遇到困难的人们。我在城区里到处跑，看到有人遇到麻烦就会帮助，这让我感到高兴，也让我从大家善意的目光里得到了一些对自己的肯定。

大神队长，我在你面前，不知道为什么总会变得特别的活泼，笑声也最多，你轻易也不会见到我哭的样子。不过，你知道吗，你离开巴黎的那天……

我哭了，哭得好伤心好伤心。



格莉茜娜
布鲁梅尔

- 年龄：16岁
- 生年月日：1909年4月18日
- 身长：161cm　体重：46kg
- 血液型：B型
- 国籍：法国
- CV：岛津k子

花名：常青藤

花语：诚实忠贞，从来不会背叛别人
种类：??　产地：??
花色：??　花期：??

★幸福的象征

常青藤是常绿藤本植物，预示春天常驻。送友人长春藤表示友谊之树常青。如果朋友结婚，送新娘的花束中也少不了常青藤美丽的身影，这表示祝愿两人"新婚幸福，白头偕老"。

开黄绿色花朵的常青藤，蔓生于全欧洲及北亚。它全长可以达三十公尺，而且紧紧的缠绕着墙壁、树干。由于这种个性，所以常青藤的花语是——贞节。凡是这一天诞生的人，从来不会背叛别人……

格莉茜娜侧记（大神笔）：

格莉茜娜，怎么形容你才好呢。我想想看。

嗯，你就好像海盗船桅杆上飘扬的旗帜，那么的引人注目，那么的让人畏惧不可亲近。刚见到你的时候，还真是把我给吓着了呢。你是那么冰冷，好像轻易都不会笑的样子，而且你出身贵族的气质也让人觉得高贵不可侵犯，那么顽皮的艾黎卡在你面前都会变得老实起来，你给我的感觉让我想起在东京的玛利亚，而且你们都是我最信赖和敬重的副队长。

不过，一开始你的气势还真是让人感到畏惧呢。动不动就要把人逼上船杆决斗，战斗也从不手下留情，我想如果我那时真得是你的敌人的话，那还真算霉运走到了家。

你读书，你鉴赏艺术，你敌视一切破坏贵族风范的歪风邪气，当你举着巨大的战斧冲向敌人的时候，看起来还真像是贵族之中的女战神，让人想不害怕都难。樱她们来的时候，你是那么的看不惯神崎堇，却不过因为她对贵族的理解与你不和。你寸步不让的守护着布鲁梅尔家族的荣誉，使得这个有着海盗血统的贵族之家从来不曾从人们的敬仰中逃走一分。虽然你是这样的美，但我想，你看起来不像个女子。

但是，后来的交往告诉我这种想法完全错了。那一次我们一块骑马到郊外打猎，你策马飞奔的样子固然是英姿飒爽，但一只小白兔却依然使你暴露出少女的本质。你朝着小兔子发出“真可爱呀”的感叹的时候，那种跃动的表情完全更改了平时像雪山一样的冷漠。随后你醒悟过来，不知怎么，天边的夕阳就转移到了你的脸上。我想我当时是有些看的呆了，你似乎也不愿意被人发现自己的少女情怀，不过这个表情在我记忆里可是挥之不去了。

你也不是一味的高贵严肃的，当我沦落到到你们家里当“女佣”的时候，我分明看到你眼睛里闪着狡黠的光，让我领悟到顽皮，不是艾黎卡所独有的。你对华火的照顾和关心也一直是我留意的地方。而当这种体贴关怀转移到战斗中时，就变成你一往直前和拼死保护大家的动力了。

我相信，巴黎花组如果没有我这个队长，说不定还是能很好的存在下去，而一旦没有了你，我不能想象会变成什么样子。

格莉西娜，你是我在巴黎留下的记忆中最深刻最值得回味的一部分。当我在回国的火车上，读着你信的时候，我不禁望向衬托着花都之美的夕阳，有一句话我忘了说了，格莉西娜，你的笑颜，比这花香四溢的夕阳更令人陶醉。







- 年龄:17 岁
- 生年月日:1908 年 5 月 22 日
- 身长:158cm　体重:46kg
- 血液型:O 型
- 国籍:日本
- CV:鹰森淑乃

花名:火花兰

花语:忘不了的人

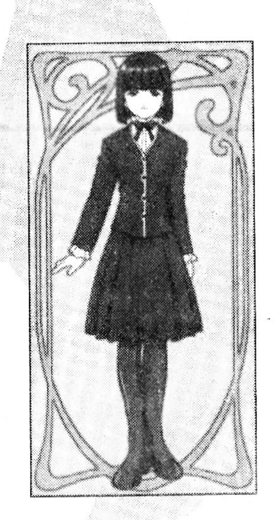
种类:菊科　产地:美国、中国

花色:白、黄、粉菊、橙、茶、绿　花期:秋

它就像是夜空中的灿烂火花。在火花散开的那一刹那，火星四处飞散，瞬间即逝。火花菊的形状，不就像烟火消失前那一秒中的样子吗？有一个做烟火的男子，他所制作的烟火十分别致漂亮，几乎没有一个人不喜欢而被其火花所吸引。以前，有一个他所深爱的女子，就是因为这个女子非常喜欢火花，他才开始为她制造漂亮烟火的。他不断地研究如何做出更精彩美丽的烟火，终于，发明了一种射上天空后就不会消失的火花。但是，为了证明对他深爱女子的爱，他始终没有施放过这种烟火。

“就是因为它会消失，烟火才显得如此美丽。”

一枝茎上会有许多分枝，可将其一一剪下，当成量形花（Mass Flower）使用。但是，剪下的分枝上多半没有绿色枝叶，所以最好再另外以其它叶片补充衬托。



重点：当切花使用时，简单地扎成一束，放入玻璃花瓶中，最能表现出自然清丽之美。也可以培植成小盆栽，放在什么地方都是很好的装饰品。





- 年龄:11岁
- 生年月日:1914年10月10日
- 身长:142cm　体重:36kg
- 血液型:A型
- 国籍:越南
- CV:小樱エシ子



花名:角罂粟
花语:自然(Nature)

这是一种繁殖力非常强的植物,喜欢生长在麦田里。虽然让农夫困扰不已,却受到环保人士的喜爱。因为开满角罂粟花的土地,表示未受农药的污染。因此它的花语是——自然。

受到这种花祝福而生的人心灵保持纯真,不会被目前的社会风气所影响,并期望能遇到具有同样特质的终生伴侣。

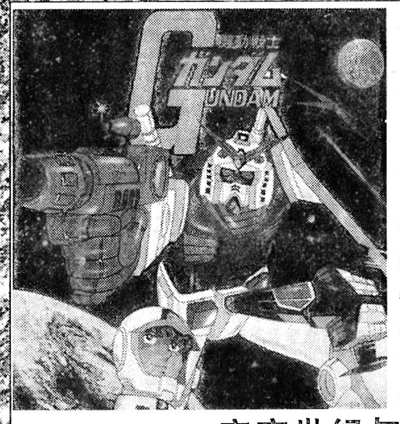




花名:琉璃蝶

- 年龄:20岁
- 生年月日:1905年11月13日
- 身高:179cm　体重:64kg
- 血液型:AB型
- 国籍:罗马尼亚
- CV:井上喜久子





被后世称为黑历史的——

高达世界

文/高达司机　责编/莱因 MK2

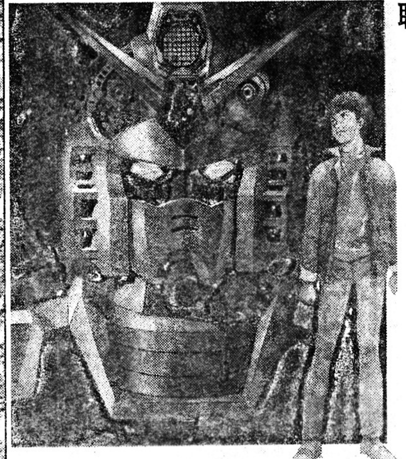
超级机器人大战系列，特别是 α 系列，近来已经成为国内 SLG 玩家的新宠。但是其中大量的组织、人物、事件与地名都是取自《机动战士高达》系列作品的。为了让这些玩家了解这些背景，就由我来为大家从头讲讲高达的历史吧！

宇宙世纪与一年战争

公元 1999 年面临环境、资源、人口等各方面危机的人类社会终于以联合国为基础建立了地球联邦政府，并在同年发表了宇宙殖民计划。公元 2045 年，殖民卫星 1 号(SIDE1)开始建造，公元 2046 年首批宇宙殖民者开始移居到殖民卫星。地球联邦政府宣布正式进入宇宙世纪，并停止使用公元纪元，改用宇宙世纪纪元（Universe Century）

宇宙世纪 0050 年，地球联邦政府内部开始特权化，对在地球居住的一般市民采取强制移民政策。并提出了所谓地球至上论。种族政策引起了殖民卫星居民的强烈不满，但一切抗议活动都被地球联邦军镇压了。宇宙世纪 0052 年，为了实现自己的“殖民卫星自治主义”的吉恩·戴肯来到离地球最远的 SIDE3 推行他的主张。宇宙世纪 0053 年，获得 SIDE3 居民绝对支持的吉恩·戴肯被推举为 SIDE3 首相。宇宙世纪 0058 年，吉恩·戴肯正式宣布成立吉翁共和国，并且建立了吉翁共和国自卫队。而地球联邦采取了相对温和的经济制裁政策对付新生的吉翁共和国，同时开始增加军备特别是宇宙军的战斗力(所谓 60 年代军备增强计划)。但双方没有发生大规模的武装冲突。到了宇宙世纪 0068 年吉恩戴肯突然病故（另说遭扎比家暗杀)，迪金·扎比继任为首相。次年 8 月 15 日迪金·扎比宣布吉翁公国成立，并建立吉翁公国军。迪金·扎比任公王，全力支持米诺夫斯基粒子的研究，准备挑战地球联邦军。宇宙世纪 0070 年吉翁公国军先后秘密完成了米诺夫斯基粒子实战实验、MEGA 粒子炮的开发与重型巡洋舰的建造。而同年地球联邦宇宙军也开始配备了サラミス级巡洋舰与マゼラン级主力舰。宇宙世纪 0073 年吉翁公国军开发出划时代的巨大人型兵器——机动木偶（Mobile Suit）并编号为 MS－01，这种兵器可以在米诺夫斯基粒子散布情况下进行目测索敌与战斗。随后还相继开发了 02、03、04 三台试作机。宇宙世纪 0075 年 MS－05 实战型 1 号机完成，并被命名为 ZAKU(渣古)，自此地球联邦军与吉翁公国军的军事平衡被打破，战争一触即发。宇宙世纪 0078 年初 MS06 渣古 II 开始大批量生产，同年 10 月 8 日吉翁公国发布全国总动员令。此时地球联邦军 RX 计划已经实施，并且大量增加各个殖民卫星区内的兵力。宇宙世纪 0079 年 1 月 3 日吉翁公国军正式向地球联邦宣战，由于初次使用了米诺夫斯基粒子与 MS，使地球联邦军机动宇宙军大败。次日，偷袭得手的吉翁公国军实行卫星坠落作战，将正在建设中的 SIDE8 投向地球，最终被地球联邦军阻止，落入澳大利亚。由于开战之初大量使用热核兵器，数十亿亿人消失在战火中。1 月 15 日联邦雷比尔大将率领联邦第一联合舰队，由ルナ 2 出发，在 SIDE5 鲁姆（ルウム）遭遇了由吉翁公国宇宙军总司令多滋鲁·扎比指挥的吉翁主力舰队。虽然联邦军兵力是吉翁军三倍，但在渣古压倒性的攻击力面前完全溃败。雷比鲁将军旗舰也被击沉，雷比鲁将军的脱出仓也被“黑色三连星”的王牌机师盖亚所捕获。地球联邦宇宙军全军覆没。1 月 31 日在地球联邦与吉翁公国的南极和会上，成功获救的雷比鲁将军发表了“吉翁已无可战之兵”的演说。使基连·扎比诱降地球联邦计划破灭。此次的和会仅签定了禁止使用核武器的南极条约。吉翁闪电战构想破灭。此后的 8 个月中吉翁军与地球联邦军陷入胶着状态。9 月联邦 V 作战成果回收，白色要塞队返回地球。并使吉翁公国地球方面军总司令卡尔玛·扎比战死。同时雷比鲁开始指挥奥迪沙作战。由于白色要塞的活跃与雷比鲁将军卓越的指挥，地球联邦军一举夺回了最大的矿区奥迪沙。自此战争局面完全倾向地球联邦方面。12 月 2 日以宇宙要塞“所罗门”为目标的“星一号作战”发动。由于联邦王牌机师阿姆罗·利少尉的活跃，将多滋鲁·扎比击毙。地球联邦军成功的夺取了所罗门要塞。12 月 30 日，与联邦军接触，准备和谈的迪金公王被基连·扎比使用太阳炮杀死。同时联邦军也损失了包括雷比鲁将军在内的大批高级指挥官。这种情况下，联邦军残存部队还是在 12 月 31 日开始进攻阿·拜亚·库要塞。正当战局明显有利于吉翁军时，基连·扎比被其妹希利亚·扎比暗杀，由此造成了吉翁军指挥系统的瘫痪。直接导致吉翁军迅速溃散。希利亚在逃亡时也被夏亚所杀。扎比家完全灭亡。宇宙世纪 0080 年 1 月 1 日吉翁公国宣布投降，人类历史上最大的战争结束。

站在黑历史顶点的人们



联邦的白色流星——阿姆罗

出生在美国后移居SIDE7的少年，父亲是联邦军技术将校同时高达的设计者——迪姆=利。因为一次偶然事件成为地球联邦军初代高达的机师。在第一次战斗中便以击毁两架扎古的战绩显示出他超强的素质，以后与吉翁公国TOP ACE赤色彗星的战斗中不断成长，并以惊人的战绩确立他在联邦军TOP ACE机师的地位。而一年战争最终决战中拉拉的战死也使的阿姆罗与夏亚坠入了不可逃避的宿命之战。

吉翁的赤色彗星——夏亚

出生在SIDE3的夏亚是吉翁共和国创始者吉恩·戴肯的儿子。夏亚原名是加斯巴鲁·戴肯。父亲被迪金扎比暗杀后，年幼的加斯巴鲁由金·巴拉救出，逃亡地球。成长后的加斯巴鲁为了向扎比家复仇，化名为夏亚·阿滋那布潜回吉翁公国。后在一年战争中异常活跃，被称为红色彗星。在SIDE7的侦察中捕获了联邦的V作战，并且与联邦MS高达交战。这也是他与阿姆罗宿命之战的开端。在所罗门之战中对夏亚而言最为重要的NT少女拉拉·辛被阿姆罗误杀，使得两人之间产生了无法弥补的裂痕，整整持续了15年。在最后的战斗中夏亚杀死了扎比家最后一人——希利亚·扎比后便逃亡小行星阿克西斯。此后15年一直为实现父亲的理想活跃在历史中。



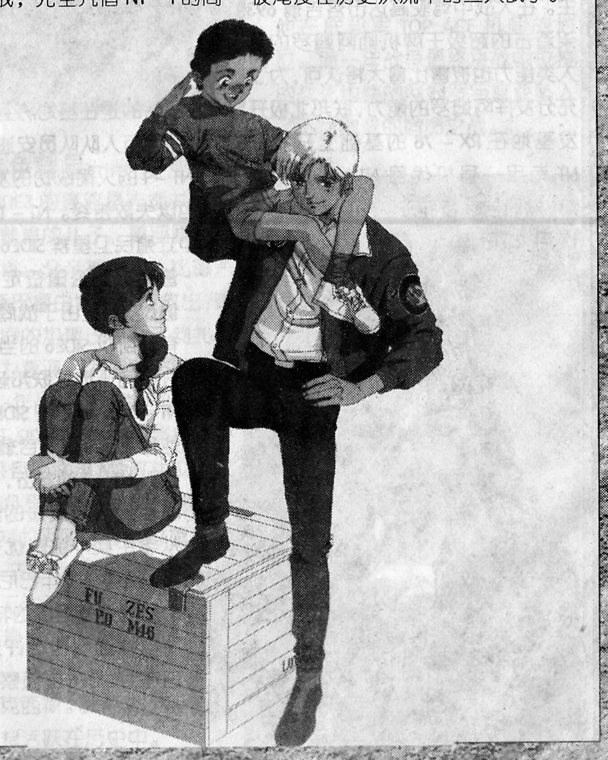
口袋中的战争



UC0079年1月3日由吉翁公国发动的独立战争进入12月后基本胜负以定，吉翁公国已经无力扭转败局，国内吉恩·戴肯派势力抬头，强力希望与联邦和谈。不过以吉翁公国军总帅基连=扎比为首的强硬派仍然幻想以吉翁最终防御计划拖垮联邦军。与此同时联邦也在加紧军事研究，为最坏的持久战做准备。而研究的核心依然是以主力兵器高达为主。在大战中驾驶高达击落吉翁693架渣古的超级王牌机师阿姆罗的新人类能力也被雷比鲁大将认可，为了充分发挥阿姆罗的能力，联邦北极开发基地在RX－78的基础上开发了NT专用一号机代号NT－1阿利克斯。然而吉翁特种部队独眼巨人却在12月21日潜 入基地实施破坏计划。所幸的是在基地防卫部队的奋战下，独眼巨人队队员安迪战死使得载有NT－1的火箭成功的发射。破坏计划也以失败告终。NT－1被秘密转移到中立殖民卫星群SIDE6，原本SIDE6曾与吉翁公国签定了互不侵犯协议，但是由于战局明显对联邦有利所以SIDE6的当政者自然也会倾向于地球联邦政府。就这样NT－1被允许在SIDE6的秘密基地里测试。但是吉翁军并没有放弃对NT－1的追击，特种部队独眼巨人因为安迪的阵亡不得不从学生兵中挑选优秀机师做替补。就这样少年巴尼加入了这个由历战勇者组成的特殊部队。之所以挑选到他也许是因为前几日在对SIDE6的侦察战斗中他是唯一生



还的学生兵。从巴尼带来的录象带中得知NT－1在SIDE6后，独眼巨人队再度出发，而且还配属了最新的强力机体——MS－18E京宝梵来对付可能遭到的反抗。独眼巨人队通过一场假戏成功的潜入了SIDE6。其他队员负责在秘密仓库组装京宝梵而巴尼负责打探情报，其间认识了红发女孩克丽斯(克丽斯提娜)在圣诞节前京宝梵组装完毕。强袭型MS的性能极高，一路上的联邦防卫队完全不是对手。很快就突击到实验基地。而NT－1机师克丽斯匆忙应战，完全凭借NT－1的高机动力与厚重装甲将京宝梵击毁。独眼巨人小队也在此战中除巴尼外全员战死。向总部报告任务失败后，巴尼得到了撤退命令，如果24小时不击毁NT－1就要用核攻击毁灭SIDE6。巴尼为了保护SIDE6的人们以及哪个红发少女克丽斯，在小学生阿尔的帮助下修复了先前被击伤的渣古Ⅱ改，准备靠仅有的一把热能斧为武器独自破坏NT－1。虽然巴尼成功的引出了NT－1，但性能的差异是决定性的。最终克丽斯的光剑刺过了巴尼的驾仓。这就是被淹没在历史洪流中的二人战争。

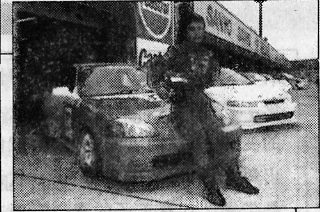


"GT之父"山内一典访谈



曾参与今夏勒芒试车
著名赛车游戏制作人

山内一典



↑山内先生持有日本国内A照，可以参加规定级别的小型赛事。这是他的英姿。

验了一下真实赛事的观战。听说是去体5年(!)的休假期，进入了事实上已经事隔6月起，在海外版《GT3》开发结束后从的《GT》系列历代作品制作人。众所周知TAL的PRESIDENT。现任(株)POLYPHONY DIGI-



←山内先生的37号车正在疾驰。

请告诉大家"GT3"的本质

透过维修的经验传递拥有车子的喜悦

——这次没有了中古车，只有新车而已，其中的理由何在?

山内一典先生(以下山内)：理由有两点，第一点是《1》登场时候的新车与中古车的关系，在游戏中所直接呈现的感觉根本就没有差别。而比起高贵的新车来说，全新的中古车很明显的在性能上是比较低的。且以现今的中古车价来看的话，R32 GT－R以100万日元就能买得到手了。这样的话，搞不好只要这样就能玩完一整个游戏了。另外一点呢，我觉得有"现在我就是想以新车的状态驾驶那辆车"这样的想法的人应该会渐渐的变多吧。例如现今社会上，状态良好的RX－7和R32 GT－R几乎是销声匿迹了。如果有"要是这样的车子能买到跟新车一样的话"这样的梦想也不错吧，我有这种的想法。虽然目前所讲的"中古车"在游戏中已经是不复存在了，可是在《3》的世界里是确确实实有"中古车"的。这次游戏中，具有像"更换机油"及行驶里程增加时马力会逐渐提升，然

后衰退下来，这种所谓的“习性”概念。在透过这一类的维修作业与车辆的变化，以及两者间的互动，就能衍生出每个玩家的“中古车”了。我认为这是带来“拥有车子的喜悦”要有的过程。至于ODO(里程表)也是因为这样的原因下所诞生的。

——这次收录了F1车辆，请问这动机为何呢?

山内：关于这件事，打从以前就有实验性质的造出F1车，而且也让它跑过。只是，要拿出6台F1车辆使比赛成立的话，这非PS2而不能实现。以那种建模品质来表现的话，PS上只能看得出人物而已，那是不行的。所以必需要加上个车棚。但是这次由于有“啊！好像办得到的样子”的感觉，因此就在最后的2个星期左右，刷刷刷的把它给放进去了。只不过说实在的，我并没有想过积极地将F1车辆给放进这次的游戏里。**我啊，讲到车子，还是觉得房车(市贩车)比起竞技专用车更有魅力。**但是偶尔来一下也不错吧。**把纯粹的竞技车给带进《GT》的世界也是不错的想法。**

处理车子这种普遍性的东西 旁人所看不到的幕后辛劳

——这次所有的车子都有装上ASM(※1)与TCS(※2)，这样做的理由是为何呢?(天：此二术语的具体意义……还是回头再说吧)

山内：载入ASM与TCS呢，是在不让写实的车子行动有破绽的范围下，能轻松开车到什么地步所使用的手段。虽然把各种的现象做的假一点的话就会非常的轻松，但这样一来的话，例如一般车种的世界里或许会看不出破绽，但到了赛车的世界里就的露出破绽。所以我仍然让车子维持应该有的动作，并以实际车子也有的ASM及TCS，来看看能提升驾驶能力到什么样的地步。顺道一提，ASM会对转向不足与转向过度两者进行控制。

——这项功能是故意为初学者所做的吗?

山内：当然是故意做的。尽管《GT》系列是一款困难度高的赛车游戏，但因为其中处理的“车子”是普遍性的东西，所以玩家层面还是相当广大的。虽然并不是每天打电玩，但仅玩《GT》的LIGHT USER大有人在，而从另一方面来说，也有狂热的赛车游戏玩家存在。对于这极端的各玩家层面要如何对应的事情，每每都烦恼了许久。所以ASM与TCS就以“想解除的人请便”的方式来表现。这样子实际的操控性上就会更大，也能够跑出更快的记录。

——顺便问道，GT FORCE与DUAL SHOCK2之间，哪个会跑得比较快?

山内：当然是GT FORCE比较快啊?因为它能够操作出非常细微的动作等等。

介入网络的《GT》在未来将会如何呢?

——之前《3》的完成纪念会中，您也有提到了关于“GTN”的构想，不过连同那次在内来说，关于今后《GT》系列的发展是否能透露一些消息。

山内：那时我就讲到了，基本上现在于PS2所能做的……例如音效或图像表现等等，几乎都已经达到极限了。当然的，在细微的部分还是能够加以修改，但说到下一个世代的《GT》呢，以现今PS2来说是无法呈现的。**这么一来，我觉得就非得要改变游戏的形态了。**至于这件事，简单来说就是利用像网络等媒体，但是就算要玩，单纯的只是“可以与远方的人连线来对战”这样是不能算是有趣的，所以我的想法是，不但要有这项机能，还要有其他游戏方式也加入方案，令玩家玩得更高兴。而为了达成这项目标我已经有了策划。**我认为要传达驾驶车子的快感与连结各路玩家时，光是做出能够较劲的对战型赛车游戏网站大厅是不行的**(天语：啊！？来来来，山内先生，先与俺跨国对战“梦美”三百回合再谈不迟！(笑)看来，GT4在PS2上发售已经完全没有可能了……)。

——那么这会是网络专用的吗?还是家用+网络的形态呢?

山内：应该是家用+网络吧。首先可以在家里作一番练习，然后再进入网络比赛。我想应该就是这样子的走向了。

——那么在这访问的最后，请对玩家说点话吧。

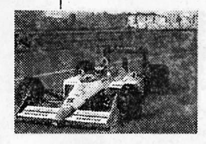
山内：这个嘛，就像过去《GT》系列完成的时候，我必定会对玩家说一些话时一样，就以这款游戏的份量来讲真的是“辆”有够多，要与音乐一起发出好听的声音出来，其实是需要相当练习的(天语好话)。连同这一点来说，真的希望各位能够不要急，慢慢地享受这个游戏。**我们也是以预计能给大家玩个半年左右的时间来制作的，所以希望大家能花久一点的时间给它玩个透彻一点。**

——这次非常感谢您接受我们的访问。

日本电击ONLINE网页(http://www.dengekionline)的《GT3》专栏里，全文刊载着山内先生的专访内容，天语恳请“GT迷”上网查看。另，网页上还有全部犒赏车的明细与新企划，不得错过。

“融入到生活形态的领域”——想把这样的《GT》以现实层面呈现出来











睡神掃描R!

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony



NGC细节猛料报告书

STEP ONE 硬件原味剖析

首先，我们将GC在硬件方面的特性来著眼。这份报导不仅包涵有技术性的部分，也涵盖了实际接触时的感觉。看这个报导，当作购买前的指南吧。

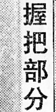
主机原貌



实体半大

GC是形如其名，非常袖珍，游戏盘是从主机上部顶盖打开后放入。整体上讲，灵巧的GC塑胶感很强，看起来就像是个造型前卫的玩具。倒是提在手上的感觉与其袖珍的外观很不相称，份量挺重的。

握把部分



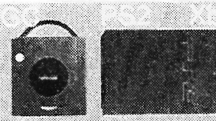
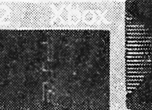
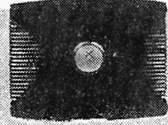

▲制作的比想像中更为牢固，单手提着走感觉很舒服。

打开顶盖的情况

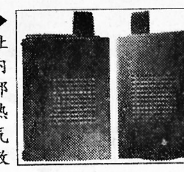


▲光盘是上部开盖式，主机上面的黑色圆盘可以拿下来。

NGC与PS2、Xbox体积比较

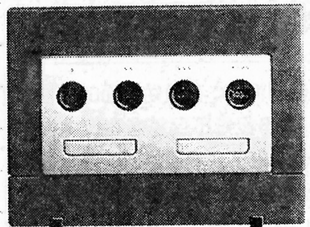
通气孔位于两侧



▶让内部热气散发的通气口左右各一，空气是左进右出，而且风扇的声音很小。

主机正面

4个控制手柄槽及2个记忆卡用插槽



控制手柄槽和 N64 一样有 4 个，不仅可插手柄，更可在 GC 与 GBA 连结时派上用场（需要 GC－GBA 连接线，12月发售，预定价格 1400 日圆）。记忆卡的插槽则与 N64 不同，内藏于主机上。

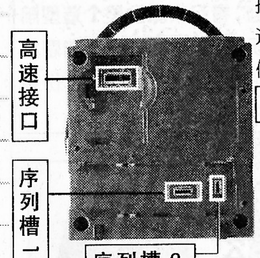


▲「记忆卡 59」，记忆容量 4Mbit（0.5MB）。

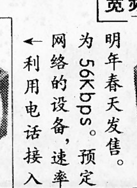
主机底部

“填鸭”式的扩充性

底部准备了 3 个扩充槽。NINT ENDO 的主机备有三个扩充槽还是头一回，应该是瞄准了未来宽频网络时代的机遇。主机底部有充分的空间，即使接上调制解调器等设备仍显得十分宽松。



调制解调器



←利用电话接入网络的设备，速率为56Kbps。预定明年春天发售。

宽频连接器

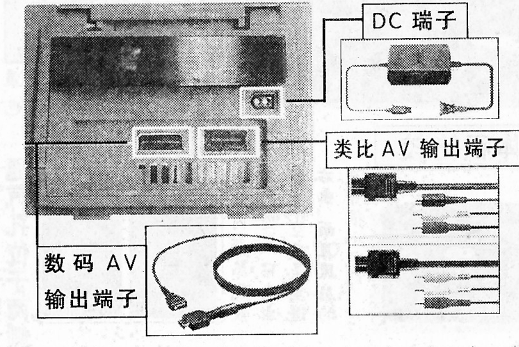


←连接 ADSL 和 CATV 等高速通讯用，发售日未定。

序列槽 1	连接调制解调器的端子，有宽频以及类比式两种。
序列槽 2	连接周边机器的端子。现在尚无对应之周边机器。
高速接口	对应资料传输速度至 100Mbps 速度的平行连接端子。

主机背面

全副武装为数码传播时代的来临做好准备

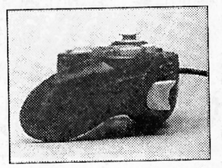


主机配备专用影音端子及电源接口。GC 在视频输出上对应逐行式扫描电视（proaressive television）。附带一提，影像与声音用的连接线并无附在主机包装内。另外类比输出端子可沿用 N64 的，而如果要用 D 端子或是色差端子与电视相连，也须要另接具声音线的类比 AV 输出端子才行，所以购买时千万要注意。

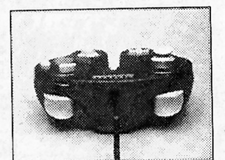
游戏手柄

跟 N64 的相比，又小了一圈，并取消记忆卡插槽，内藏震动机能。按钮方面，A 钮大大的放在中央是个特征，周围则有 B、X、Y 按钮，握起来手感很妙，而且各按钮在位置摆放上也很自然合理。



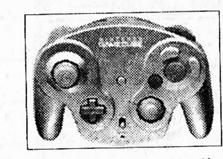


↑从侧面可以清楚看到，按钮的纵深很深。



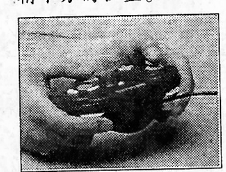
↑可看到 Z 钮与 R 扳机钮的配置。L 和 R 在稍下方的位置。

无线控制手柄 WAVE BIRD 也即将登场



↑价格、发售日期等都还未确定。

WAVE BIRD 最长可以在十米远的距离无限遥控。虽然一般控制手柄的线就够长了，不过当四人同玩时应该会是不错的选择吧。



↑变迷你了，合手的程度提升，重量也很轻。

由关键人物所得知的 GAME CUBE



GC 的心脏部分
系统 LSI
“Flipper”开发者
ATI 公司 工程部门副社长
古雷格・贝克纳先生

——“Flipper”的技术性特征是什么？

贝克纳：里面有内嵌一块 1T－SRAM 内存。GC 的主内存虽然也使用了 1T－SRAM，不过从 CPU 的角度看起来，这块内存发挥的是纯 SRAM 的功能，与通常的 DRAM 相比，它在 Latency 的时间上较少，记忆体频宽也就能更接近设计规格上的理论值。另外还内藏了许多的机能。

——这个特征，对于制作游戏方面有没有什么影响？

贝克纳：可以让作者们不必太花心思就能引导出所需要的性能，可以将以往为了让程序有效的动起来而消费掉的资源，转移到设计游戏的点子上，可以使制作者更专注到让游戏有趣的方面。

——与 PS 2 或是 Xbox 的规格相比，这些设计有什么特别的吗？

贝克纳：其它两台主机虽然都在规格发表上很厉害，但都只是标准测试（Bench Mark Test）用的数值。他们

在“空白”状态下多边形的确可以达到数字要求，但光凭这些是做不出游戏的。以PS2来说，在制作游戏时的实际表示性能也许就在300万个多边形左右吧。Xbox也可以同理推断。我认为，与其他两者相比，GC的性能可能更高。

依靠ATI、IBM、松下、Mosys等顶尖技术，加上以NINTENDO为中心所制作的游戏，应该会再度改变整个游戏市场，请各位期待。

(文中省略敬称)

STEP TWO

NINTENDO GAMECUBE 技术解说

SPEC

CPU IBM Power PC "Gekko"
动作频率 485MHz
外部汇流排频宽 1.3GB/秒(峰值)
L2闪存 256KB

系统LSI"Flipper"
动作频率 162MHz
内嵌式显示记忆体 约2MB(1T-SRAM)
内嵌材质记忆体 约1MB(1T-SRAM)
材质读取频宽 10.4GB/秒(峰值)

图像处理机能
子像素反锯齿、硬件光源演算×8、雾化、Alpha Blending、虚拟材质设计、多重材质设计、多重材质贴图、凹凸贴图、环境贴图、MLP Mapping、双线性过滤、三线性过滤、非等向性过滤、材质资料即时解压(S3TC)、去除闪烁等等

声音(内藏于Flipper)
同时发声数 ADPCM64音频
采样频率 48KHz

实际显示性能
600万~1200万个多边形/秒
(以实际游戏为准所设定之复杂模型及材质贴图上的显示性能)

系统内存(总计40MB)
主内存"Splash" 24MB
持续潜伏性能约10ns(1T-SRAM)
A记忆体 16MB(81MHz DRAM)

光盘机
CAV方式(等色等速读取)
平均搜寻时间 128ms
资料传送速度 16Mbps~25Mbps

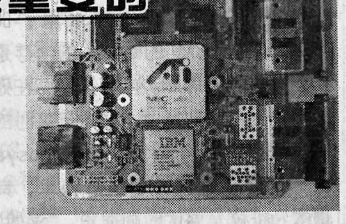
光盘媒体
松下电器产业 光盘科技
直径8cm光盘 容量约1.5GB

主机尺寸 W150×110×D161mm

下面我们打算说明一下关于GC所使用的技术。在我们看过GC究竟采用什么样的技术之后，便可明白GC的理念，而更可由此得知NINTENDO“今后游戏主机应该要是如何”的想法。



峰值性能并不是最重要的



随着数码科技的飞速提升，现在对游戏机硬件性能感兴趣的人越来越多，而瞩目中的焦点更是以PS2或Xbox性能差异为主。但观者往往在关注性能高低时，对于自己应该持有什么样的标准根本没有在意过。我们在看了NGC的公开规格(左表)后，发现了个很有趣的注记——“实际显示性能”——600万~1200万个多边形/秒的数字。任天堂对“实际”这两个字的使用很有心计，因为这种说法确实可以摆脱解释GC底力与“某机种”差别何在的麻烦，而且更符合任天堂稳重成熟的公司风格。

相比PS2及Xbox发表的多边形显示性能，它们6,600万个多边形/秒和1亿5千万个多边形/秒的“夸张”发言，只是些理论上可达到的峰值而已(Xbox经过特效处理下所得数字还好些)。虽然从数字上看GC远逊于对手，不过峰值毕竟只是一种“理论值”，游戏的实际表现必然要打折扣，在大量贴图、光源处理的压力下，主机多边形生成数量常常会降到理论值十分之一以下。过于宣传峰值数字，肯定容易抬高玩家的心理期望值，必然造成厂商对游戏画面花更大的心力才能保证在一定程度上满足被调高的口味。对于不追求峰值高度的NGC来说，厂商在这方面花费的心思和承受的心理负担就要轻松多了。接下来我们详细说明以下GC独有的术语。

●GC的材质处理

GC在材质处理方面也有很有趣的特征。所谓的材质，就是贴在多边形上的图样。游戏中的画面要看起来美观，全赖能够准备多少美丽的材质来进行贴图。

通常，这个材质的资料，必须放在绘图晶片内藏的显示用影像内存(VRAM)里。如果要显示出一张会不断更换大量材质而极富变化性的图案时，CPU便需要不断对存有材质资料的主内存下达传送材质资料到VRAM的指令。当然，程序效率高低也会影响其进程。

另一方面，以GC来说，其绘图晶片Flipper即使没有CPU的指示，也会自动将材质资料从主内存中传送过来。因此，虽然Flipper内部给材质资料用的VRAM只有1MB，但可轻易的使用位于24MB的主内存Splash中的资料，其结果就是可以显示出多彩多姿的影像，而尽量消除处理上的延迟。这样一来，开发者不需考虑太多顺序便可以利用足够多的材质。GC会被比喻成“能够跑出F1的速度，却又是人人可驾驶的自动车”，就是因为彻底做到了这种自动控制。

●1T－SRAM型内存技术

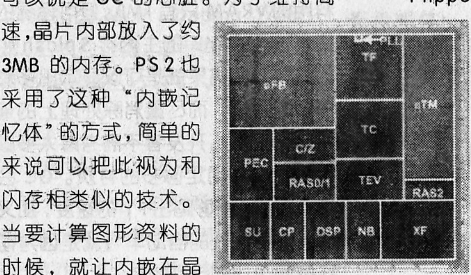
在GC所采用的技术里，叫"Splash(水花)"的24MB的内存是最值得瞩目的焦点。内存是程序在处理资料时的作业场所，好像作菜时的厨房一样。Splash用了美国Mosys公司所开发的1T－SRAM技术，其最大特征就是潜伏时间很短。"潜伏"在业界的专门用语是"Latency"，指的是从程序要求处理内存里的资料起，到资料传送出去为止所花的时间。以做菜跟厨房来比喻的话，Latency就是厨师在接到菜单后，从冰箱及仓库里拿材料到厨房案板上的时间。Latency时间越少，就表示这个内存系统有越高速的处理动作。

在GC的规格表中，内存Latency时间记载约为10ns("ns"就是微秒,10亿分之1秒)。这个数字比起其他游戏主机(RDRAM等等)来说，约是它们的5～10分之1，非常的短。Latency时间是极为重要的，不管你的CPU或图形处理晶片再怎么强悍，资料在内存中的时候却是什么都不能做。特别是像游戏这种要求平行处理各种资料的程序，常会随机的要求资料。也就是说，会像是一次有许多人同时点菜一样。这个时候，能用多快的速度将材料放到案板上来处理，对游戏表现将是至关重要的。

现在的游戏在图像方面进步非常快,即时处理的数据也越来越多,这就对内存的反应能力要求越来越高。程序设计师为了有效率的活用内存，在资料的排序方式以及传呼资料的方式上，就要东想西想的来组织程序才行。而为GC做游戏，肯定会因为1T－SRAM的强大性能而减轻这些辛劳。

●系统LSI"Flipper"

被称作"Flipper"(鳍形肢)"的晶片，担负着GC图形处理的根干部分,处理着多边形资料的演算、描绘、特效，甚至还处理音效部分，实际上可以说是GC的心脏。为了维持高速,晶片内部放入了约3MB的内存。PS2也采用了这种"内嵌记忆体"的方式,简单的来说可以把此视为和闪存相类似的技术。当要计算图形资料的时候，就让内嵌在晶片中的内存做好准备,以求提高系统整体速度。这个内嵌记忆体,也因为使用1T－SRAM的关系，对于处理速度的提升有着相当贡献。



Flipper配备了抗锯齿机能(Anti－aliasing),以及让质材贴图有凹有凸的凹凸贴图(Bump Mapping)等丰富机能，不仅运用简单，即使许多功能同时使用也不会降低整体的处理速度。

●主CPU"Gekko"

GC的主CPU是IBM设计制造的"Gekko"(月光)"晶片。"月光"是以Mac的PowerPC G3晶片为基础，追加了许多为游戏主机特化的机能。其最大特征，就是搭载了256KB的大容量L2闪存。所谓闪存,是暂时保存程序常用资料的内存，一般来说CPU内部一定会放数十KB的L1闪存。而近来高性能电脑用的CPU里，为了求取更高的处理速度，也会加入L2闪存。在游戏主机的CPU上加入L2闪存，这是非常的少见的，就笔者所知，这款"Gekko"是第一个(Xbox的PentiumⅢ里面也放入了128KB的L2闪存)，而256KB的L2闪存将会带来处理速度的大幅提升。Gekko的时脉(左右处理速度的数值)虽然基本上接近N64的5倍，但在L2快取的作用下，整体处理速度应可达到N64的10倍以上。

●A记忆体

GC除了具有24MB的主内存Splash外，另外还搭载了一个被称为"A记忆体"的16MB内存。A似乎是Auxiliary的略称，意思是"辅助"，也就是说主要用来作为辅助之用的意思。它和Splash不同，不用1T－SRAM这种高速记忆体，而是利用了极为普通的DRAM。应该是用来暂存音效以及动画资料的，或是当作缩短光盘读取时间的闪存，在不需要1T－SRAM这种高速记忆体的场合下发挥作用。

●实际的读取时间是?

GC的媒体是采用单曲CD大小的8cm光盘，是以松下电器DVD的技术所制造的独特规格。容量为1.5GB。采用单曲CD的规格,用来对付盗版的意义相当浓厚。附带一提，在软件包装方面也比普通DVD媒体小,大约是口袋本开本的大小。

令人在意的是碟片的读取速度。拿在SPACEWORLD上出展的游戏来看，读取时间大致看来都不会超过5秒钟。如此神速，应该是多亏8cm光盘机以及A记忆体的功劳吧。使用光盘的设备，都是以移动读取头来读取记录在光盘上的资料的方式来运作的。如果光盘本身小，读取头移动时间就短，读取时间也自然就缩短了。采用单曲CD大小的光盘，对于缩短读取时间也有很大的贡献。

此外，光盘机本身采用CAV方式进行读取资料，也有助于缩短时间。所谓CAV,是"等角等速"的英文缩写，采用此种读取方式的代表就是硬盘了，此起一般DVD－ROM所用的CLV(等线速度)方式能够更快的做随机读取。这种做法，大概是非常看重读取速度，以至一直采用ROM卡带的NINTENDO才会有的主张吧。



STEP THREE

GAMECUBE 诞生的背景

GAME CUBE INSIDE REPORT

追求稳定的游戏主机为何诞生

进入 3D 多边形时代后，游戏的开发需要花上比 2D 时代更多的心力。而在次世代主机征战中，N 64 又是被称为最难开发的机种。虽然 N 64 本身性能高于其他主机，但是为了使其发挥真正实力，的确是需要相当的技术及时间。再加上 NINTENDO 自红白机以来对软件商就有诸多限制，在游戏供给效率上更有非常明显的负面因素。

在开发全新的家用游戏主机时，NINTENDO 声称对 N 64 所存在的弱点已经做了通盘的检讨。为了排除妨碍程序处理顺畅度的瓶颈问题，连主机的细节部分都加以各种细心的设计。此时所重视的，并非那些技术指标，而是在于实际执行游戏时能够发挥出多少稳定的性能出来。再者，游戏的开发环境费用更压到了 N 64 时代的 10 分之 1 左右。这么一来的话，规模较小的第三协力厂商也能够较容易进行游戏的开发。

而且，NINTENDO 在这个硬件上首次采用了光盘媒体。与松下电器共同开发出来的 8cm 光盘不但具有光盘本身大容量及安定生产性的优点，更达到 ROM 卡带优点的高速读取及著作权保护机能，可说是同时具有光盘以及卡带两种媒体的优点。

就这样，同时拥有十足能力来支撑住次世代游戏的高性能以及开发的简易性的硬件就这样诞生了，而这就是现在的 GC。

GC 相关消息汇总

■1999 年 5 月 发表次次世代主机构想

在美国 E3 展览开始前一天，5 月 12 日公开了代号为“Dolphin”的次次世代主机构想。搭载松下电器的 DVD 光盘机，CPU 使用 IBM 的 PowerPC，并发表预定在 2000 年年底发售。

■2000 年 8 月 名称、基本规格公开

SPACEWORLD 开幕前的 8 月 18 日，新主机正式定名为“NINTENDO GAMECUBE”，并公布了主机外观和基本性能。在发表会中，宫本茂先生登上了台，以实际的主机展示来宣扬游戏开发的容易性。

■2001 年 5 月 E3 展中大量出展游戏

5 月 17 日在 E3 展上，GC 游戏首度亮相。不但有任天堂的“路易鬼屋”、“星际火狐”，连第三协力厂商的游戏都有不少可以试玩，获得了玩家高度的支持。

■2001 年 5 月 发表主机价格

4 月 18 日敲定日本发售日为 9 月 14 日，并在 5 月 24 日正式宣布发售价为 25,000 日圆。

■2001 年 8 月 在 NSW 上首次公开

在千叶幕张举办的 SPACEWORLD 上，首次对一般玩家公开 GC 主机及游戏，并获得了极大好评。

STEP FOUR

分析任天堂的 DNA 来了解它

GAME CUBE INSIDE REPORT

继承到 GC 上的任天堂哲学

NINTENDO 制作游戏所抱持的根本理念，就是“游戏就是玩乐（ゲームは遊び）”的思想。NINTENDO 提供的就是“玩乐”，主机只不过是因为要享受这种“玩乐”，不得已才必须买进的东西。所以硬件价格应该尽量压到最低限度，如果为了新鲜的玩法，厂商也会不断开发新的周边设备。主机不过是支撑在游戏之下的机器，这个想法可说是明确地反映在 GC 的设计思想上。

既然 NINTENDO 在不断追求着新的快乐，企业抱持的态度就不能保守。像是 Satellite View、Virtual Boy、64DD 等，在无数的挑战之中被视为失败者的例子也不少。但是，因为是挑战与既有的东西完全不同的领域，所以一旦成功，其影响力也将不可限量。GB 就是一个好例子。

我们回过头来看，NINTENDO 所推出的新主机，也是常常会加入某种新的主意或是对于现况的新主张。以这个观点再来检视一下这款 GC 可以发现，主机对应网络，可与 GBA 连动，为主机扩张机能提供了足够准备这些方面都令人期待。另一方面，DVD-video 这种与玩游戏本身无关的部分，则很干脆的舍去。GC 就是一台完全为游戏而制作的主机。将“游戏＝玩乐”的 NINTENDO 思想明确的在这个时代揭示着。这就是被托付在 GC 上的无可取代的主张。



在『Dolphin』的发表会上，松下电器森下社长与任天堂的山内社长紧紧的握住了手。

为什么 N64 是“必须反省的主机”？



根据 NINTENDO 经营企划室长岩田董事说，在 N64 上进行开发时，要将 3D 部分最佳化，也就是“并非游戏本质部分的内容”需要消耗全工程近四成的精力，因此游戏相继延迟或是停止开发，导致整体游戏供应不足。此外，劳力的增加导致开发费用上扬，商品的利益比更加恶化。也因为这些原因，被第三协力厂商敬而远之的 N64，最终失去了以往任氏游戏平台的气势。

可了解 NINTENDO 对于游戏制作思想的 6 个问题

Q1 N64 时代是失败的吗?

在 N64 时代，NINTENDO 失去了往昔 FC 时代以及 SFC 时期的压倒性市场占有地位，将宝座拱手让给了 PS。不过就商业的观点来看，N64 绝对不能称作是“失败”。从 1999 年到 2000 年中间，NINTENDO 连续创下了社史上最高的利润记录。虽然“口袋妖怪”风潮的背景造成的 GB 畅销也是一大要素，但是 N64 在北美市场，无论主机或游戏都有着实在的收益成绩。

Q2 第三方厂商很少也没关系吗?

“来者不拒，往者不追”，这是 NINTENDO 自 FC 时代以来一贯的作风。也会有将本家出品的游戏与商战时期稍稍错开等等动作，算是对第三协力厂商进行了一定程度的关注，但基本上采取的是不插手其他公司动向的方针。



Q3 对于网络是不是无心着手?

像是 GB 的通讯对战线、Satellite View、行动系统 GB 等，NINTENDO 一直对通讯产生的游戏性抱持着兴趣。但是，需经由电话线路的网际网络，则似乎令其在收费机制等方面上抱着怀疑性的态度……

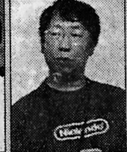


老任早在 SFC 的 Satellite View 上就开始用网络为玩家服务了。

Q4 除了宫本茂还有制作人吗?

目前宫本茂先生就任的是任天堂情报开发部长一职，以监制人的身分统筹着整个游戏制作方面事务。担任游戏开发的是位居其下的各制作人，任氏的游戏制作理念正由他们继承着。





→手冢卓志(右)青沼英二(左)是现在任氏第一线上的精英。

Q5 从不做所谓的超大作 RPG?

像是“勇者斗恶龙”和“FF”这类使用能力数值等资料来表现的 RPG，在 NINTENDO 公司的游戏上可说是几乎看不到。为了向广泛年龄层做宣传，多半采取设定收录金币或心型记号等比数字来说较为明确的目标，相当重视游戏的动作性。

Q6 只会出马里奥和皮卡丘吗?

NINTENDO 的游戏，多半是依靠像马里奥、皮卡丘等等一些知名角色担任主角的游戏来撑门面的，但是直接使用相同游戏系统的续篇作品也不多。利用大家所熟知的角色，来宣扬一款全新游戏性的作品，这是 NINTENDO 所擅长的手法。

游戏文学

莎木 2





文/SILENCE

第一部 香港

一

阳光，夹杂着一些海风的腥味，片片铺散在了这片土地之上。汽笛的鸣声，此起彼伏的叫卖，霓虹灯因电力不足发出的滋滋声，乃至于佛具店里庄严的经乐，马路上轮胎飞快碾过地面的吱呀，市场里畜禽的不安，街上行人的喧哗……凡此种种，都组成了这一地浓烈的风情和特殊的氛围。



自从五十年代那一次著名的避难潮发生以后，大量的人口流入这个弹丸之地，带来了随处可见的凌乱污浊，带来了让人心惶惶的流行疾病，人的空间被挤成仅有几块木板相隔，更有流浪的猫混迹其中，其情其状，苦不堪言。

然而，时间，这无所不在的真神，总是可以将人世一切波澜与苦难抹平。经过了移居民众对刚来时困苦的适应，那一片总是惨白的天光也似乎慢慢的变亮了起来。污水沟消失，拥挤如鸟笼一般的阁子楼被推倒，“猫灾”逐渐平息，地平面慢慢上升，连得各种颜色的油腻灯光也终于不甘落寞，在这大器晚成的都市中间洒了开来。

繁华，如此轻易的到来，仿佛只隔了一夜，就可以抹平逃难人们的伤痕，开始在这里扎下根来，安居乐业，闲情琐事开始围绕着生活展开。人们开始关心起的，是一分一厘的得失计较，是市民生活里无所不在的杂乱的低俗乐趣，忘记了求生的艰难和上下求索的困苦，面貌变得安详，行动变得迟缓。只是，在这里居住的人们，他们真正的根并不在这里，现在所扎的根都只是假象，他们的灵魂，还带着漂流的印记，随时可以适应不知从何而来的危险和变故，一些有违常理的现象在他们眼里，也变得不那么陌生。各种皮肤的人怀着差不多的

目的在香港的街上游荡，灯红酒绿之处，也总有歪戴着帽子的人，用贪婪或凶狠的目光盯着每一个行人。就像光的背面总是黑暗一样，在社会的底层，这些不安定分子像是变异的黑色细胞，悄无声息的扩散开来，盘踞在街角巷尾，传达最不安定的信息。



“比弗利山牛仔”就是其中一例，他们紧靠码头和繁华市街湾仔的交界处，入口处持械的大汉和刺眼的标记让为了生计奔波的市民们依然不敢正眼望去，虽然这里每一个人都可以说出“比弗利山牛仔”的名字，但对于他们组织，他们的首领却不敢表达出任何一点感兴趣的迹象。而他们，在横行遍这里每一条街后，也逐渐把目光转向了初来此地的外人。

生活中无处不在的不安定消息让人们汲汲自危，为了保护自己甚至是寻找一些心理上的防护，武术，这传统的运动也流传开来，三招两式的太极成为市民健康的标志。在这其中，也有着真正的武术家，秉承了东方武学的精髓，将一些传统的武人道德也带到了现代社会，久而久之，江湖的传统也有相当的一部分残留了下来，化作闹市之间的武术擂台，化作器械丰富的武术商店，化作以武术流派划分的帮派门第，同时，也化作了一些普通市民所无法接触到的禁忌和真相。

就是这么一个香港，让外人眼花缭乱，无所适从。然而，对于一个自东瀛渡海而来，一心只为复仇而奔波的少年来说，这一切是否又具有真实的意义？在这里所遇见的人和事，又能给他带来什么？

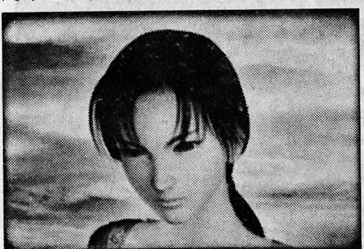
那一天，他从汽轮上走下，扑面而来的，就是这样满目的陌生，但却同时带给他，这个不一般的游子，一阵不明来由的怪异的感动。

二

月光，好像甘于淡泊的长者，静静的临照着烟云聊乱的人间。和庙里一脸肃穆的关帝不同，它并没有凡人附加的那样一些形式的神圣庄严，而只是用最柔和的态度，还给人间一个半暗半明的真实。



一袭蓝衫，静静的站在一片沉寂的文武庙前，香炉里余烟未歇，将她笼罩在一片朦胧之间，眉目静敛，神情似乎没有沾染俗世一点烟尘，恰如处子独立月下空林，足以入画。



红秀瑛，是她的名字，但一般人通常把她叫做桃李少老师。文武庙坐落在地势最高的红华台上，偶有香客叩访，也只是为了一己心愿欲望，来拜求那不会出声的神灵，而这桃李少老师，也出没无定，凡人交往无方，让人有高不可攀的感觉。香港地面之上，龙蛇混杂，能人异士也层出不穷，有的喧哗过世，有的逐名求利，除了一些有长者风范的年长武术家以外，就属这桃李少老师最不显山露水，即便知晓她身怀绝技，也只觉得她动静相依，与世人隔绝。他人并不知道，每天月上柳梢，她独自对着香炉敛息静容，并不表示她已经尘心不染，而是看不出的困扰依然背负在身。

多少年前，她和哥哥两个孤儿相依为命，在天地间行走，遇上了无数的厄难和欺骗，只因为兄妹间完全无间的相持互助，方才在人世这无崖的苦海里尝到了一丝甜味。那时，年少的她已经看厌了种种狰狞的脸庞，只想和哥哥两人过着明镜止水般的日子，不愿再去牵扯任何的尘事。但是，年少且天真的秀瑛，并不明白一个道理：繁杂的人世，本来就像是一个用火翻炒着的染缸，七情六欲的颜料在其中滚动不休，在种种的颜料之中，一味名叫仇恨的剂料，因其过高的成份最容易使火炽烈，使热温高涨，而且，通常不到变作冷灰残，将永不停止。她的哥哥，赵紫明就煎熬在这团火焰之中，朝夕所想都是如何报杀父之仇，平日里对妹妹的嘘寒问暖也变作了复仇这个人生目的的点缀。终于有一天，落日在西天描下惨淡的枯黄，他们兄妹俩在荒山悬崖边分别。风吹起了沙土，将兄长的背影撕裂成一片模糊，她无论如何呼唤，都只有哥哥决绝一笑的回答，留下哥哥脸上清晰如画的刀疤，当作记忆里最深刻的影子，从此不再复归。

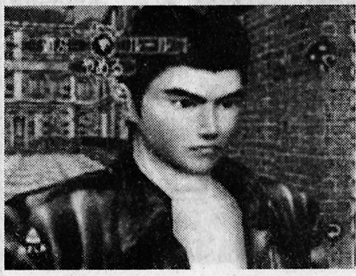
一抹灰云不知何时将月覆盖，风声悄作，步履轻盈，她开始在月下游走，拳影脚风里已经偷偷的掩盖了淡淡的忧愁。从什么时候开始，她也成为了一名武术高手，对于武学的精髓有深刻的理



解，她明白这种技艺是双面之刃，不仅会使人信心十足，同时更容易把人推入盲目的泥潭中。她知道，她和哥哥一同

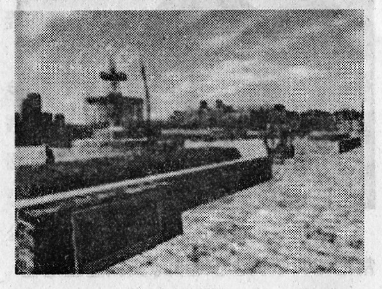
踏上了武学这条不归路，但同途异归，加入蚩尤门的哥哥从此与她不相往来，好像隔绝在两个不同的世界里。脚步停下，调整呼吸，月下，只有她单独的影子。

那一天，她也是这样的对月不语，却没有想到，从文武庙外又走进了一个人。异国的青年，她从来没有见过面，但自那少年一片迷茫表情之中，她却好像找到了似曾相识的东西。那是一种预感，一种让人心悸的预感。“请问桃李少老师在这里吗？”虽然这个叫“凉”的少年此刻还没有表现出任何的来意，但是秀瑛心里已经一切都明白了。借着月的朦胧，这个少年脸庞的轮廓不甚清晰，甚而至于起了一些变化，就好像多年以前面对的另一张脸一样，除了弥漫在脸上刻骨铭心的仇恨之外，几乎看不出其他的内容，最多只是这少年眼中还有着世事未解的一丝拙朴的光芒，不像已经变成“蓝帝”的哥哥，完全被戾气所埋没。



她看看凉，并没有告诉他要找的人就站在自己的面前，而是给他设下了一个条件：如果想见桃李少，就的先去领会四项武德的意义。

凉眼中略现一丝诧异，但并没有说什么，很快就接受了这个条件。她不感到意外，从少年脸上可以发现，除了仇



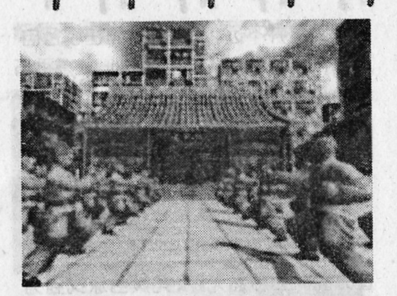
根以外，坚毅也是其中的内容，为了复仇，他不会计较任何人提出的条件，为了复仇，他可以奔波跋涉，坐船渡海，然而正是这种坚毅，也同样的使秀瑛深深的感到悲哀。

凉没有多说什么，转身便往庙门外走去，仆仆风尘而来，不肯稍作停留。月下的夜风变得有些凉了，她握着年少时哥哥给的，留作日后万一失散时用来相认的信物——半块阴阳鱼，却感到一阵意味相当模糊的温度。

三

红南街一带，随着大量房屋的拆迁，已经变得冷清了下来。到处都是盖着帆布，正在拆除中的旧楼，将本来就昏暗的街灯遮遮挡挡，显得越发的惨淡了起来。偶有行人，也只是孤孤单单的一个影子，在地上淡淡的拖了过去，缥缈得几乎不存在一样。

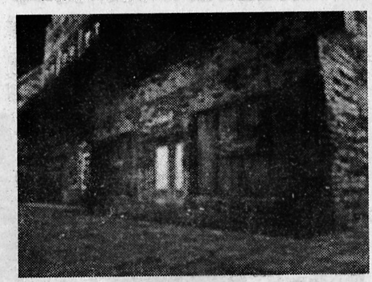
当凉走到一片荒芜中的公园时，一



片火红的枫叶却完全占据了他的视线。和周围的景象相比，这片绚烂的红叶让人心情为之一爽，而更让凉欣慰的是，在枫树之下，还有一位老人家正在练着太极拳。拳势高低起伏，如行云流水，这种以柔克刚借力打力的中华武术，随着它成为一种健身运动而在全世界流传开来。但身为武术世家芭月传人，在他眼中，那种棉里藏针，以巧劲化劲后发制敌的武学思想有更多的东西令他领会，这一点尤其是当那位老人要求和他切磋时最为明显。年迈的老人身势异常灵活，在凉周围如龙蛇般游走，芭月家传的刚柔并济的拳术此刻根本无法够着对方分毫，相反却是对方一拖一带，几乎将凉摔了出去。

“你，是芭月家的……”从凉试图使出的投技，那位老人家看出了他的流派，不曾想到，这在香港安度晚年的普通老人居然也和父亲有着渊源。“芭月严是闻名已久的武术家了，我很敬佩，不知道他现在怎么样了？”面对如此的问题，凉不再像以前那样激动异常了，仇恨既然已经沉入了心底最深处，外表看来就是一片平静，最多只是迟疑一下，便告诉老人家父亲很好。那叫建民的老先生点了点头，不再多问，却教给了凉一招太极小擒打，让他对着枫树练习。单掌击打在树干之上，一阵摇晃，几点落红飘飘而下，在这过程之中，是否会领悟到什么武学之外的道理？坚忍不拔，拳不离手，这就是第一项武德——功。建民先生含笑说出这项武德，随意的在枫树上击出一掌，随后便扬长而去。枫叶如一阵红雨，簌簌落下，拂过凉的头顶，自肩滑落，余下一地的残瓣和略有些发怔的凉。

菜珍街光武馆，一片呼喝之声足以吸引别人的目光。自一群练武之人的队列中穿过，整齐而又中气十足的喝声在耳里隐隐回荡着。同样是武馆，这里门人甚众，而联想家中的道场，却只有自己和阿福两人，时常和严父坐在饭桌边聆听教导，完全感觉不出是开馆授业的一般武馆。凉收拾了一下思绪，不敢再想下去，只是踏步向前，找到馆主。一蓬



虬髯，一串大佛珠，这一馆之长的玄周善老师却不见有面对门徒济济一堂时的骄傲和欣慰，却似有不如意之事，是他脸色甚为灰暗。凉上前请教武德，周

善老师却摇头不肯回答。最得意的弟子破门而出，堕落为“大道艺人”（即指江湖艺人），为师之人深深自责，眼前是无心谈什么武德了。凉见这周善老师一脸懊丧，也不便多说，照着他所说的地址，找到了咏黄百货。

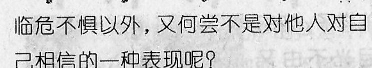


大堂之上已有不少的艺人各自以绝技招揽观客，而在大堂右侧，一名形容邋遢的大汉却自顾躺在案桌之上，根本没有一个卖艺人的样子。凉正怀疑此人是否就是周善老师所说的破门弟子宗泉，他却因为凉是日本人立刻以此为契机招揽过往的客人。“扶桑神技，单掌劈石”。凉环顾周遭围来的客人，也只得苦笑一声，力贯右掌，石块应声而裂。表演结束，那宗泉收起钱，却忽然收起了游戏风尘的嬉笑嘴脸，神情严肃的交给凉一封信，让他转交给周善老师。虽然宗泉并没有多说什么，但从他凝重的表情却分明能够感受出什么。回到光武馆，递上信，周善老师读罢之后脸上百感交集。原来宗泉破门，并非自甘堕落，而只是因为自己破了戒，有心在卖艺生涯之中修心养道，对于恩师教诲之恩却是一刻不敢或忘。凉边走边想，这师徒二人距离并不远，却完全阻隔在了各自的悔过之中，如不是他这个外人，师徒很可能就从此不相往来。与之相比，由周善老师授予的第二项武德——戒，意义就不及这一感悟许多了。

求教武德，好比是在人海之中寻找散失已久的亲友，相见时印象仿佛，未曾见面时却渺然无踪，尤其当凉找到另一位武术家张喻时这种感触更为突出。狭窄昏暗的店屋，几把理发用的摇椅，几把剃刀，油腻的墙面，发黄的水池，又有谁能想到，在这样的地方会有高人潜藏。那张喻老师也完全看不出和一般的理发店主有什么不同，只是招呼凉在镜子前坐下，“千万不要乱动呀”。这和一般理发师的关照并无什么不同，但刹那之间的变化却使这句话有了特殊的含义。寒光闪动，那铮铮发亮的剃刀已架在了脖间，反光映出了凉头颈皮肤上的皱纹，却不见有任何的疙瘩。凉没有动，没有吓出一身冷汗，并非他预



先知晓这理发店主会对他进行一番胆量的考验，只是张喻眼里的正气并不会被一个真正习武之人所忽略。通过了考验，也懂得了第三项武德——胆。除了



临危不惧以外，又何尝不是对他人对自己相信的一种表现呢？



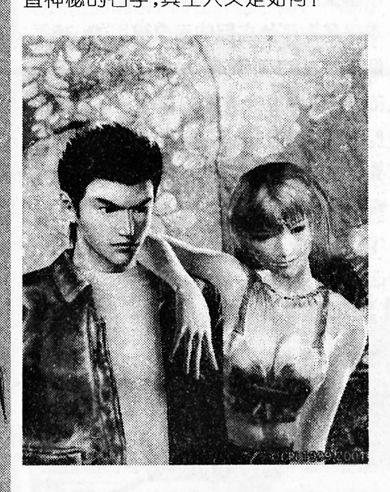
从红南街蓬莲公园向前拐角转弯，一幢破落的大楼无论如何不能让人看出有以前热闹非凡的“恩田楼”的样子，或许盛极必衰，自门庭若市转变为门可罗雀是人世不变的常理？凉并没有思考这些，但从桂香婆婆脸上满面的皱纹，和眼中对谁都不信任的怀疑目光来看，这个老太太的早年一定也是在风雨坎坷中渡过。刚到香港时，就曾经到这个恩田楼来打听桃李少的住处，敲开门后，就是桂香婆婆凶巴巴的眼光，让人无法接近。这一次又经过恩田楼，却看见一群流氓围住了桂香婆婆，看他们的样子，如临大敌，场面极其不协调。自小所受的教育熏陶，令凉很早就有救危扶困的自觉，遇见这样的事自然会不假思索的义愤出手，只是他并没有想到，暂且在一边旁观的桂香婆婆却也是太极高手，几招起落之间，已经打退了那些片刻前还气焰嚣张的流氓。虽然桂香婆婆不可近人的冰冷外表并没有什么改变，但看向凉的眼光却分明变得暖和了许多。她告知凉，要想寻获武德，还是得去关羽处寻找。

湾仔这一片，也许只有文武庙才有关羽的神像了吧。但眼见功德即将圆满，文物庙的道士却因为要扫除将凉阻于门外，几番交涉都不肯通融，时间一长，凉也不免现出心急来，趁那道士不备，悄悄溜入了庙中。钟鼓香火，一片肃穆，正在做清洁工作的道士对凉的到来没有感到意外，却只是交给他一块抹布，让他帮忙清洁墙面。这突如其来的请求虽然显得有些突兀，但在这一片神界庄严的气氛之下，竟然也显得自然了起来。凉慢慢的抹着墙面，仿佛自己在做一份修行的功课似的，在这简单的动作里头脑一片空明，甚至有些忘了自己本来是为了什么目的而来这里的。被香烟熏黑的墙面渐渐褪去了那一层乌黑的壳衣，就好像人生的道理总是要经过反复无常的执著与疑问方才能显现出来，做着这种单调动作的凉，也好像在经历一场冥思，过去的人和事纷纷在脑中浮起，却只顾漂流，没有总结出一个明晰的头绪来——“功”。毫不经意，抹



过的墙面之上出现了四项武德之一的"功"字，如同给了凉这场冥思一个明确的回答和昭示，他走向关帝左手的墙面，一番抹擦之后，终于见到了最后一个武德——义。

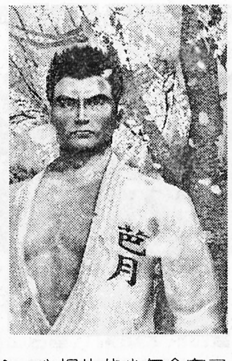
这是对凉始终不渝奉行父亲留下的扶危助人信念的嘉奖？是他帮助桂香婆婆直接的结果？或许，寻找四个武德的过程，就是他个人的另一种修行，不仅加深了自己的感悟，同时也印证了对自己的期许。最令他感到欣慰的事，这一番奔波，终于可以让他见到桃李少了。自从在横须贺坐上船开始，这个名字就在心里出没无方，好像是他身上负载的仇恨的另一种佐证，然而，这个一直神秘的名字，其主人又是如何？



四

月色如常。

当她看着面前的凉仍然一脸期待的样子，她的目光不由又黯淡了几分。四项武德的考验，根本就不是刻意的刁难，也不仅仅是完成交换条件的一种过程，她只是希望，这个一心报仇的少年会在寻觅四项武德的过程中感悟到另一番道理，能够将脑中渴盼复仇的热焰冷却下来，不要尾随着哥哥踏上邪路，然而，她发现，她终于发现，自己已经失败，没有什么，能够阻挡这个少年在复仇路上继续前进。只是她不甘心，只是她实在不愿见到又一个人踏入到有去无回的修罗道中，但是，还能有什么方法会让这个少年清醒片刻呢？



是去书库搬书？从那尘封的书柜中搬出成捆的书，将它们挪到院中，让它们重见天日，其中的文字或许墨色已淡，其间的道理或许被人遗落在了忘川之中，但这劳动本身，这重复来去的走动因为负载了书本的重量，可以让人一时忘记现实得失，是在不起声色的情况下的最好的修身养性。但是，对这少年而言，这几日的搬书历程，却都为了他寻找另一个线索服务。当他提出要看书库里朱元达写的"武林书"时，秀瑛又一次感到失望。

是教凉练习用手指夹住下落红叶的功夫？庙里的枫树，无声的抖落片片残红，落在被人忽视的地面，不经意被踩过的脚步碾成粉色的泥土，只是留下一点如故的香泽。聚集起精神，双眼的视线聚集在那悠然飘落的红影之上，直到与心里预期的位置合拍，方才运指如风，夹住那片红叶。成功之际一定可以感受到指间叶面上犹带露水的一点凉温，而心神也一定可以在这样的锻炼之中变得清明如水吧。但是，当凉通过这次考验喜不自禁的翻找"武林书"中藏着的线索时，秀瑛再一次感到失望。



是将凉带到自己的住所，让他在耳濡目染之中学习自己静如止水一般的心境？她所居住的大元楼位置在喧哗热闹的太老街中，夜晚灯火不息，极尽红尘繁华不息。依靠窗旁，可以观察到无数的人情冷暖，好比一场场戏剧在自己眼前上演，处身事外的漠不关心，反而会使这些人间常态看来更为惊心动魄。但每天到文武庙修行练功，却全然是另一种心境和氛围了。仅仅是一墙的阻隔，仅仅是香火制造的烟雾缭绕，却将那些悲欢得失都变得无甚意义，参拜的香客抱着种种的祈愿而来，关帝在上，却从来都是威容如一，不出一声，不作任何一句的提示，得失成果依然靠个人自己去求索。但是，凉还是每天在周遭奔忙，遇险如履薄冰，每晚休息之前神态疲惫，但眼中的执著却不曾淡过分毫，望着这样的凉时，秀瑛第一次感到绝望。

很奇怪，自己一直视如妹妹的熏芳梅，对于这一心复仇的少年的到来，竟然也在心底起了不小的悸动。比起自己如一潭死水般的沉静，芳梅的活泼明媚却如春阳，暖暖的照在别人心上。和凉相识的时间那么短，谁能想到芳梅对这看作大哥哥一般的少年竟然是如此的依恋。那一次，凉四处寻找线索，却被人设计摆下了陷阱，文武公园凉受到围攻，落下了伤势，芳梅难受的哭了起来。或许，芳梅的至性至情更容易让凉除了复仇以外感受到更多的东西，但是，芳梅对于凉来说，最终的作用只是多负载了一点人情而已。秀瑛知道芳梅在凉临别时把文武庙众人的合影送给



→《莎木》的人物造型印在水杯上，活灵活现，惹人喜爱。



了凉，她明白凉对他们文武庙每一个人，抱有的都是深深的感激，但有一句话，她却一直没有对凉，对芳梅直接说出：

记忆对于人而言，固然重要，但有的时候，人们却偏偏缺少忘却的勇气，所以凡人们才有那么多的烦恼。

五

香港。以瑰丽的风情吸引着每一个经过的旅人。

芭月凉，为了寻找能提供杀父仇人线索的人，也来到了这块东方最富传奇和红尘浮华的地方。这里有着种种风情，有着种种的人，不管是随处可见的流氓地痞让他抱尝旅途的艰险，也有着无数温暖的目光给他这段短暂停留的日子一个最深切的记忆。

他会记得，在港口马达声由远至近而来，金发的少女帮助他渡过第一个身无分文的困难，而每当他筹措无方的时候，那辆摩托车上，一直停留着 JOY 亲切的笑容。

他会记得，本来以为只是一个以偷盗为生的不良少年，却在他昏迷的三天里一直照顾着他，将自己仅有的一枚帮派标志送给他，而面对他的时候，这叫王的少年似乎一直对自己一开始



的欺骗行为过意不去，脸上总是赧然的笑容。

他会记得明媚少女熏芳梅每次望向他时甜甜的笑容。



他会记得刃武鹰这个无论如何无法让他把“患难之交”这几个字说出口的家伙，每一次都在他上当倒霉的时候，现出揶揄的微笑。

他更会记得，月下的文武庙，他曾两次向那不曾一笑的桃李少老师道别。从这秀瑛先生处，学到了不少的东西，只是最后收下的这半枚阴阳鱼，却一直不知意义何在。或许要到某一天，他找到了自己的仇人；或许要到某一天，他发现了除复仇以外自己还该做的许多事时，才会明白这小小阴阳鱼身上的恩重情深。

他在红莲台夜晚寂静的长街上行走，将要离开香港。月光将自己的影子拉成长长的痕迹，在那一墙之隔的院落中，却有另一个影子，许久不曾一动，缥缈如烟，静谧如树，悠长得好像永远不会淡去……

第二部 九龙城

一

客机在空中飞过，好像一只无比巨大的鸟，羽翼堪堪掠过高耸入天的大楼，却也构成了香港独有的一景。如果这铁翼的大鸟真有鹰一般锐利的目光的话，一定可以观察到高度聚集的居民，在这方圆之地，因为空间受到了限制，人们种种活动变得更为实在和直接，生活质朴到了最原初的状态。这里也有酒肆茶楼，也有着种种和生活没有必须联系的商栈店铺，但因为没有了车水马龙的喧哗，人们步履也就不再匆忙。更重要的是，在这弹丸之地，即便不安定因素比真正的市区来的更为密集，但由于空间的逼使，居民们也坦然接受时常擦肩而过的一张张凶神恶煞的脸。

在这里，落珠台远比市区更受人欢迎，甚至会有阿拉伯人远道而来，在空旷的场地上摆下一圈十二台落珠这样的“壮举”；武功擂台也到处可见，楼之间的广场，楼里黑暗的地下，甚至是“青龙庭院”这样可以观赏到四周青山苍翠的风景绝佳处，照样被连天的呼喝叱斗所占据。这两类多少有些投机的运动，恰似九龙城枯井一般空间上方开了个天窗，在有违常理的得失之间宣泄着人们的不安和麻木。

与之相比，九龙城脚下的龙影街却是另一番面貌。店铺鳞次栉比，将过道挤成一道长缝。再看这店铺，也以中药古玩字画为主，店主多有身着民族服装的，竟是像极了某个旅游景点的风情小街。沿龙影街向前，有一段山坡将这条小街和真正的九龙城隔了开来，山道也并没有经过修缮，仍是在到边长满了野草，比起九龙城里堆砌水泥到了极致的建筑群来，这短短的一段过道竟然别有一番野趣。行人往来，都可以听见琴声凄怨，随过往的脚步轻响不定，给这以灰色为基调的九龙城，更添了一番沉重和压抑。

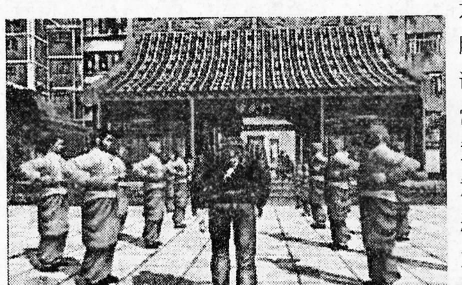
他，就这样天天坐在道边，悠然的拉着二胡，仿佛根本不是为了卖艺，而只是要让行人和他一起沉浸入这幽幽曲律之中。如果有人抛下钱币，“叮”的一声可以告诉他有人惠顾，因而点头示意，以表感谢，他，竟是什么也看不见的。朝升夕替，这胡音缕缕，仿佛给生活



→熙熙攘攘的劳湾码头

←国王路上汽车川流不息

在九龙城里的居民一个注脚，而这年迈眇目的艺人，在永无止境的黑暗中，却



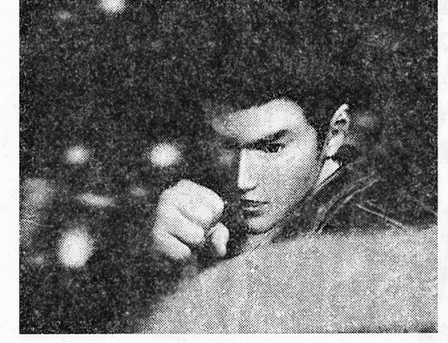
比常人更能看到一些事情。

九龙城每幢大楼的楼体都是连接在一块的，房间差不多的格局，但不同的楼之间却有着各自的内容。有以电器为主的商业街，有室内的小吃街，有本来应该露天设置的鸟市，也有各种游艺机之类的娱乐设施。布局如鸽笼的大楼之中也并非全是一般市民的居住地，不幽楼中间的空洞阴风阵阵，好像每一层的正中都是一块断崖；黄天楼四处入口都有持棍的打手看守着，戒备森严，令一般的居民对其内部究竟是些什么人虽感兴趣，却不敢多看一眼。老艺人是知道在九龙城有这样一个组织的，他们好像隶属于一个名叫“蚩尤门”的黑道帮派，在当地可称绝对的一霸。这个组织，有两个头目，一个名叫斗牛，身躯庞大犹如一座铁塔，走道之时都让人感觉好像发生了地震；另一个叫作尤安的家伙对一般的店铺老板来说，却更像是危险的代名词，此人身有洁癖，衣着尤为讲究，整日在各幢楼间游荡，索要保护费甚至勒索种种商品电器以作家用。这尤安外表看来，十足一个娘娘腔，走路动作扭捏，语气拿腔拿调，只是站在他面前的店主通常都会不自觉的身体发颤，因为他们知道，只要这个尤安愿意，可以随时召出一大批凶神恶煞似的打手。这一切，就是九龙城一直以来的背后布景，市民们都早已学会了如何去习惯，而没有人敢想过，这道作为背景的肮脏幕布，会不会有落下的时候。

老艺人不但双眼不可视物，通常也很少说话，种种的社会现象都藏匿在他心里，思考的结果无人可知。或许，一般人都太执著于眼睛看到的东西，以为混浊的眼珠里的内容就是一成不变的真实，却不知道，像他这样以心为眼的人，方才能经常掌握到杂乱无方的现象之中的本质。



那一阵，他还在劳湾码头卖艺，以一曲“天云旅望歌”为来往旅人祈愿平安。一道步伐从游轮的旋梯上走下，又



停留在他面前迟疑着。他无法看清这个少年的模样，但一种直觉却直袭而上：这个少年的到来，一定会使这个原本就不安定的地方又多了一番变故。

二

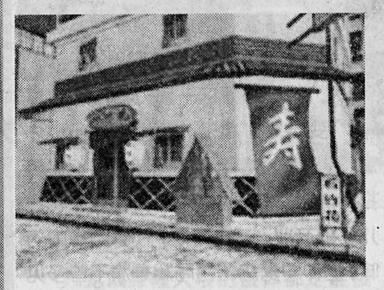
汽车到了九龙城，一路无话。

COOL J 还是扛着那台录音机，将凉带到了他们在九龙城的“基地”。灯光昏暗，刃武鹰还是一副无可无不可的懒散样子，这一次还能相信他吗？刚到香港的凉，就被刃武鹰手下的人骗走了背包，其后在香港四处寻找线索时又没少和他们“比弗利山牛仔”打过交道，那一次进入他们地盘后几乎将所有的“比弗利山牛仔”成员打了个遍，最后花了 500 元钱方才见到了刃这个“首领”。但这首领看起来也并不比手下人高明多少，见面之初一收下钱便亮出匕首行凶，被凉识破后又谎称带凉去见朱元达，却是带他到一座仓库里，制造混乱，乘乱偷走别人的钱包，而让凉背黑包罢了。怀着一肚子怨气的凉找到劳湾码头的汀鸠公园，这个偌大组织的堂堂首领，居然首先逃跑，凉一直追到好运中心，从底楼追到脚手架，然后双双摔下到一辆卡车罩着篷布的货物堆上，一起动弹不得，这才最后答应了带凉到九龙城来找朱元达。子就是这样一个乱七八糟的家伙，能够让凉放心吗？

没想到这一次刃的行动速度变得快了起来，凉尚未作多少休息，便已被带着赶往九龙城里的安见楼打听消息。安见汉方，据刃说是朱元达儿子的产业，一排药柜，一股扑鼻的药味，这种中药店的格局却是凉不曾多见的。桌上有按铃，用以顾客叫出店主，连如此简单的事刃也不肯多做，只是不停催促凉去按铃，这人懒得真有些出奇了。据店主提供的情报，两人赶往龙喜楼，对上暗号“龙未入睡”，随后直上 7 楼，干净利落的中了圈套，顷刻便被铐在一起关了起来。

囚室出奇的简陋，半昏半暗中两人面面相觑，凉实在无话可说，和这个家伙在九龙城半的第一件事就这么糟糕，还能够期望依靠他找到朱元达吗。没想到刃对于目前

的困境却大不以为意，似乎习惯了这种境遇，立刻便怂恿凉与他合力将看守骗进击晕，随后在楼里飞奔逃跑。由于两人手腕尚且还被手铐连着，逃跑之时难免会配合不善，凉便落了刃一大堆埋怨，可气却也气不出来。



逃跑途中，楼层震动，那个名叫斗牛的巨汉杀气腾腾的冲了过来，看他的样子简直如同噬人的洪荒巨兽。两人冲到楼顶，前面已无去路，背后的震动又越来越强烈，当下之机，唯有一起跃到对面的平台上，但身边是麻烦不断的家伙，凉的额头能没有汗吗？斗牛的吼声几乎撕裂耳膜，凉咬牙跃起，落在实地之上，惊魂方定，刃却好整以暇的奚落站在楼口吼声不停的斗牛，凉实在没有了苦笑的力气了。

来九龙城最初的作战就是这样的乱七八糟了，刃好像从来不知气馁为何物，赶来的JOY和王帮他们解开了手铐，稍作休息便立即到安见汉方找那店主算账。未有多少恐吓，那店主便立刻说出了真正的线索。两人到饮茶楼902室，没有见到那个负责窃听情报的联系人，却在垃圾箱里翻出一大堆录音带，相信便是这名联系人录下的情报了吧。

回到小屋，照例是凉打开录音机，一段一段听那些偷录下的对话。里面什么人都有，各种话题也层出不穷，但对于凉来说，却是最后的一段对话让他激动莫名：

“这里是第八仓库，请问有何贵干。”

“贵章吗？是我啦。”

“什么……哦，是JOY啊……有什么事吗？”

“也没什么。…不过我们这里最近来了一个日本小武士青年，贵章你知道有关他的事吗？”

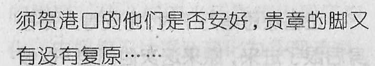
“日本青年……嗯，应该是他吧……”

“他是谁呀？可以跟我说吗？”

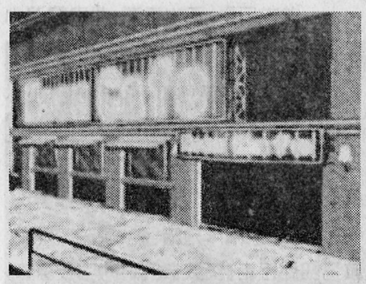
“抱歉，我不能说。不过摆脱你带我好好照顾他，我只能言尽于此了。”

“喂！……什么嘛……”

贵章。凉眼前又浮起了这个患难之交，为了救凉，贵章脚腕受了重伤，无法跟着凉一起到香港来了，但贵章和陈大人父子两对自己的照顾，凉一直铭记在心，不敢或忘，如今身在横



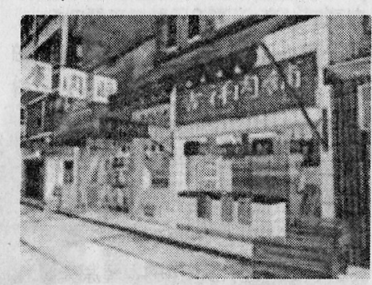
须贺港口的他们是否安好，贵章的脚又有没有复原……



可恶的刃一声怪叫打断了凉的思路，看样子他已经在这些对话录音里找到了线索。当下便出发，经过山道的时候，卖艺的老者叫住了凉，却是那个凉在刚到香港在码头遇见过的拉二胡的老伯，这一次不再是拉住凉听“天云旅望歌”了，却告诉他们百子楼这个地点。在百子楼的孤儿院，年少然而气盛的孩子拦在里屋门口，不让他们这两个看起来“像坏人”的家伙进去伤害老师。无奈之下，凉只有掏出王送他的打火机以作贿赂，却没有想到孩子根本不把这带有“比弗利山牛仔”标志的打火机放在眼里，一脸晦气的“比弗利山牛仔首领”只得拿出自己的纪念品，才总算过了关。

从那老师口中，打听出了尤安这个名字，又根据录音带里的鸟叫声赶去作为鸟市的三鸟楼。一路打听，直到天台方才找到了尤安每天必来光顾的九官鸟店，照店主所说，又要在一边等到天黑尤安来买鸟粮的时间，刃的脸上已经写满了不耐烦。

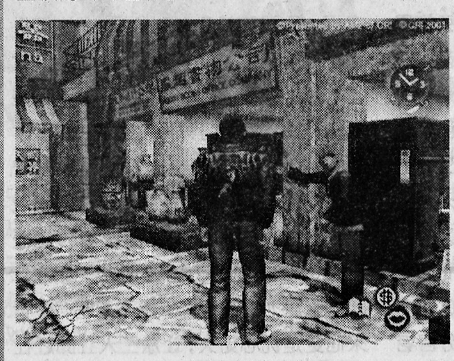
其后的日子更为难过，因为怕他发现，两人只得跟在走路样子扭来扭去的尤安身后，看着他到处敲诈勒索，穿来绕去，凉的心底已暗生怨气。回到了百子楼，这一圈被迫的“兜风”终于有了尽头，面对如何进入尤安住处的问题，刃又花样翻新，想出了猜硬币决定谁去敲门的方法。结局自然是凉倒霉，骗开门后一脚将尤安踢晕，虽然目的是为了找到救出朱元达的方法，这一脚却也解气之极。刚找到气息奄奄的线人张，门外脚步轰隆，显然就是那巨汉一般的斗牛了。凉没有想到，看不出刃居然也有些急智，故意将柜门弄开一道缝，让斗牛看见地上的尤安后错以为柜中藏匿着来犯的外人，乘其不备合力将这巨熊似的大汉踢入柜中，又推倒衣橱封住柜门，这一次凉的脸上出现了些许得色。线人张身上遍是伤势，惨不忍睹，但看来他更是忧心如火，让凉二人立即赶往不幽楼去找朱元达，迟则心恐生变。



不幽楼。在此之前，凉从未见过这样的建筑。因为年久失修，楼梯中央已然变作了一个巨大的空洞，寒风呼号，光亮不现，几乎便不是人间了。如何上



到楼顶也是一个问题，各层之间的电梯都停着，连普通的楼梯也断断徐徐，无法顺畅通行。唯一的办法是走每层楼中架着的独木桥了，行走其上，身摇影晃，脚下一片漆黑，仿佛恐怖的深渊，却也在锻炼着凉的胆量。等到找到楼顶的五星公司，凉业已一身冷汗，但这时刃却施施然走来，竟然是找人借来了电梯的钥匙，不费任何周折便赶了上来，凉嘴里顿时一片苦味。



朱元达，这个凉一直在寻找的人，静坐于案前，古风古貌，娓娓道来蓝帝经历：他跟你一样，也是为了给父亲报仇并且找回龙之镜，方才远去日本早上了你的父亲。

凉没有做声。这句话实则他早就听闻，那恩重无法以言语表达的桃李少老师——红秀瑛无数次暗示他冤冤相报何时了的道理，也一再的提醒凉莫要因为复仇而蒙蔽了双眼，由此踏入邪道，然而凉却只有听听而已，这个结对凉来说，除了靠自己双手彻底的终结之外别无解除之计。

正当凉思绪万千时，尤安等人却在身后跟了进来，原来这次他们也“以彼之道，还施彼身”，跟着他们找到了朱元达。敌众我寡之势过分悬殊，只能眼见朱元达被他们带走，凉所面临的困难也到了无所复加的地步。

如今唯一的方法是突入尤安等人的盘踞地黄天楼了，凉，刃和张分头行动，相约以茶碗阵为暗号。凉在这九龙城里四处行走，黄天楼四道入口被看管的滴水不漏，无奈之下，只有摆下茶碗阵，接通知赶往百子楼503。

“不要开灯！就这样与我较量一场。”

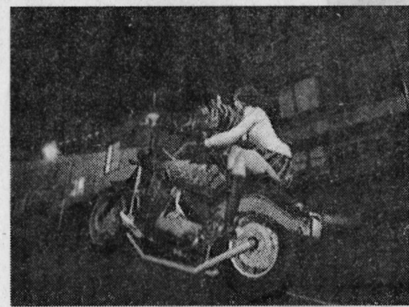
漆黑的房间，似曾相识的声音，看不见的声音在周围游走，而自己拳风纵响，却也无法够着对方一下。

“不要过分依赖你的眼睛。在这种时候，就要以心代眼，聚精会神，用你的心，而不是你的眼睛，去感知周围的任何一个危险。”

凉在急躁中慢慢的沉浸下来，闭上双眼，竟然在面前出现了一个前所未有



的世界，什么样的光与影都出现了变化，由捉摸无计逐渐变化为条理清晰，心所感应处，随意出手，便已中的。



房内恢复了光明，那个卖艺的老伯神情悠然，这不经意之间的机缘已足以让凉自感幸运了。老伯将如何混入黄天楼的方法告诉了凉，也将以心为眼的“听劲”功夫传授给了凉，除此并没有多说什么。

然而，一心复仇的凉却并不明白，除了这以心为眼的深奥武学思想之外，实则这不靠双眼而能阅尽世事的老年艺人，是通过这种方式传授给凉一些武学之外的道理。如果凉真能懂得，那他一生必然受用不尽。

只是，当前的凉，还仍然趟在复仇的沼泽地中，没有脱身事外的机缘和可能，双目所见，双耳所听，全然受了复仇目的的驱使，也和一般的世人一样，思想混浊，不见清晰的分野……

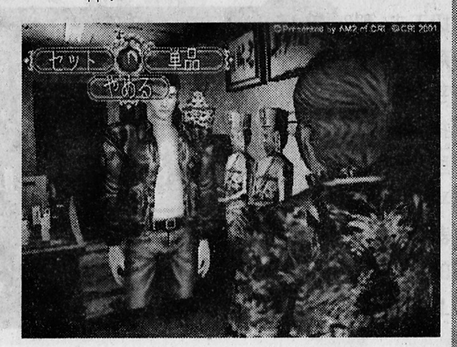
三

大楼中间的斗技场，汗水和喝彩声蒸腾为一片热力，在这回音阵阵的楼里回旋出一片凄惨的色调，无光，没有希望。

女斗士看了看她的哥哥。拇指往下，已经做出了这一片黑暗之中的宣判，在这样的世界里失败者就没有生存的权利，众目睽睽之下的弱者颤抖着身体，没有人看到他恐惧的脸，她将败者提起，很随意的往平台下一扔，惨叫之声顷刻就在每一个人的耳膜里炸裂。

凉冷眼旁观这一切，眼里悄然生气了一团暗色的火焰。据那卖艺老伯提供的线索，凉在九龙城的各处斗技场大施表演，以自己的实力吸引了隶属那个组织内部的格斗人才探子的注意，但想要打入黄天楼内部，还必须打败那名探子指定的三名格斗高手。前两人都已经败在了凉的手下，但这最后的女斗士，却让凉除了寻找线索的目的之外，又多了一番誓将她打败的理由。

“你要来挑战吗？赢了，有让你吃惊的奖金给你；输了，刚才那人就是榜样！”





哀的败者，眼里不知是冰冷还是同样的悲哀。对于生死之事，熟视无睹，甚至因此忽视他人的生命，此刻又待如何？许久，凉低下身去，并不如周围人想象的那样也要将对手扔下深渊，却只是拉她上来，在她绝望未消的目光和她哥哥几带哭音的涩声中，缓缓的离开了斗技场。

女斗士哥哥的话，凉并没有多加注意，在他眼里，此刻只是对手那灵活的身影。这名女斗士使用的是截拳道，出招凶狠，迅疾如雷，如果不是凉受了那么多实战的训练，也难免步前一个挑战者的后尘。身影分合，那女斗士提膝撞来，想如法炮制刚才制胜的杀招，但凉一个腾挪，顶肘击中对手，那女斗士立足不稳，滑下台去，若不是双手攀住竞技台边缘，便要葬身深渊。

“春燕！”

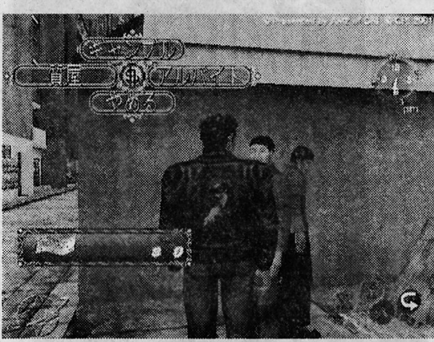
哥哥的叫声无比焦急，甚至可以明显听出有一些颤抖。四周观众呼喝不断，竟是催凉尽快效仿前法，也将对手扔下去。那叫春燕的女斗士似乎已经放弃挣扎，只是挂在那里，等待着自己平时对他人的裁判丝毫不爽的回到自己身上。凉看着这悲

终于完成了任务，但凉脸上殊无兴奋。春燕那种绝望到空洞的眼眸深深的触动了自己，虽然不能很明白的说出那是什么，但从那个大雪天之后，一直生活在另一种黑暗里的凉，同样感到一种深陷泥潭般的无力，每一天好像自己都在下沉，不知道要到什么时候，要遇到什么人，才能将自己完全的解救。

因此，当他和刃两人在黄天楼里直往上闯，打到一批又一批的打手时，他觉得自己甚至麻木的有些机械了起来。经过一个看守的屋子，刃又一次要以猜硬币来决定谁出手，结局又是凉倒霉。他不假思索，重复了多少遍那样，打倒在自己显得软弱的看守。在乘电梯从地下绕到直通四十楼的电梯时，发现了JOY被捉，为了救出她，只得与一个擅长虎燕掌的格斗



狂人白虎大战一场。拳风往来，落败的白虎虽然信守诺言，放了JOY，但那种自负灵魂受到的挫伤却显而易见。



凉是再也无暇理会这些了，当他在平台之上，眼里出现蓝帝的影子时，他浑身高涨的温度像是屈辱一样磨砺着他。杀父仇人就这样冷冷的看着他，眼里甚至有些武士般的冷漠，而当斗牛咆哮着冲向凉时，却又像旁观角斗一样的悠闲。凉，带着困兽之斗的一点愤怒，与斗牛，不，与他复仇路上一切的阻碍进行着周旋。曾经有一度，斗牛在他眼里是不可接近的恐怖敌人，但一旦明白了他们这种不为自己生存的人本身价值就有限之后，就再也没有什么拘束妨碍凉全力战斗了。不甘失败的斗牛几次竭力冲来，但在仇人的注视下，在伙伴们的鼓舞下，凉终于击倒了面前巨大的敌人。斗牛轰然倒地，好像震出了一片尘土。蓝帝永远冷酷的眼最多只是加上了一些无聊，随后便站在直升机的绳梯上离去。

凉看着那个影子慢慢的变小，片刻之前体内战斗的热力慢慢冷却，却好像不再炽热的岩浆，缓缓流过了自己整个身躯。

是不平？是悲愤？是又一次的失望？是永恒无尽的寻找不到黑暗出口的地方？

四

要离开了。

蓝帝所去的地方就是他一直的目标。红秀瑛，朱元达，卖艺的老伯，许多人用各种的方法在提醒他不要自困于这条人生最悲哀的路上，他明白，他感激，可是他无法回头。

九龙城一样的拥挤，九龙城的人们一样实实在在的生活着，在龙影街上留下的细长影子就是最后的纪念。

“这是刃给你的。”

两枚硬币，正反面完全一样。

“这个家伙。”

轻声的一句，没有其他的表示。就像这硬币一样，明明如出一辙的两面，却被当作矛盾体的欺骗，刃，是和自己在横须贺遇上的贵章那样，见面未久就已肝胆相照吗？可是



那个家伙如此乱七八糟，甚至经常利用自己，为什么现在大家送别的时候唯独只有他躲在屋里不肯出来呢？

像那个老伯所说的那样，许多事情用眼睛是无法判断真相的。好比那一次挑战一个格斗高手时，刃这家伙甚至下注赌凉必输，朋友之义何在？

是呀。刃从来没有说过自己是凉的朋友，帮助凉也只不过是因为凉花了500块钱的代价而已，而他们之间交往真正的意义，也只有经久的放在心中，永不宣之以口了。

香港的人和事，风一般的经过。凉又要走向下一个地方，好像他从来没有在这里做过停留。不过，那一天临走的时候，他一直没有回过身去，继续前进的身影，来回答种种关心的目光。

或许，凉觉得这样已经足够。

第三部　桂林

一

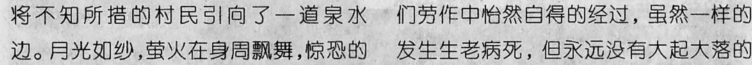


漓江一道，在两岸崎岖而有异致的山之间，拉开了一条碧绿的缎带。江水绵延，云山雾罩，秀丽风光被古今人们所青睐，传诵千古。

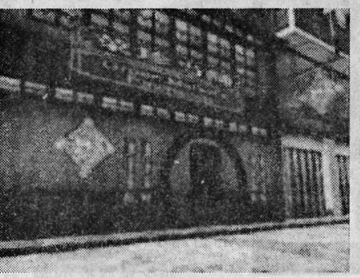
在这形胜之地，游人足迹纷至，留下许多诗文词句，将这清秀河山又镌出如许人文胜境。但是，山野之中，更有一些未被发现的所在，尚且深藏着它们种种的传奇和乡野自然之美，白鹿村就是这样一个地方。

从唐朝开始，就有人聚居在这里，他们世代繁衍，不问世事，陶然自得于田园之乐，毫无差别的纯朴村人使他们根本就不知道外面世界的动荡诡澜，不懂得种种人情冷暖世态炎凉，像是一块朴玉，自由自在的存在于天地间，质地没有受到任何一点的污染。如果没有人走入，根本就不会知道世间还会有这样一个类似桃源的佳地。

然而山川河土虽然有情，但对于人们的恩赐向来要以考验为代价的。一场大火将愕然与惊恐带到了从来不知危险为何物的村民身边，红光映亮了他们无助的眼眸，甚至因为过分的惊慌而不知道该如何躲避。眼见他们就要臣服于自然之威时，一头白鹿踏着曼妙无方的步伐悠然浮现在他们已近失神的眼中，



将不知所措的村民引向了一道泉水边。月光如纱，萤火在身周飘舞，惊恐的



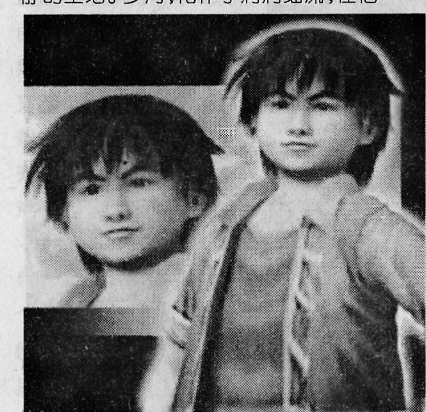
村民逐渐忘记了片刻之前的危险，重新陶醉在家园左近的幽胜之处里。

火灾过去，平静如水的生活又缓缓流淌在了幸运的村民中间。为了感激自天而降的白鹿，他们将村子命名为白鹿村，奉白鹿为他们村庄的守护神，世代沿袭，著成乡间一段可志以传奇的历史来。

白鹿村就是一块山间的莽玉，从来没有被开采之虞，除了生活需要，他们也从来没有人走出过这片时间最为平静的土地。岁月，化作了涓涓细流，在他们劳作中怡然自得的经过，虽然一样的发生生老病死，但永远没有大起大落的颠簸不平。当夕阳缕缕从木窗之间偷偷泄入之时，一些崭新的生命悄无声息的诞生，每一个人都认为这些新到尘世的生命会效仿他们的祖辈，平静的长大，平静的度过一生，就好像这山这水，就好像这土这木。

二

山村的日子，对每一个人来说都是一样的悠缓平静，她自然也不会例外。从小开始，她坐在家门口那棵大树下，自在的荡着秋千，岁月在纷纷一片的绯紫色落叶中悠然的踱着步。无数次了，她仰着头，看着如晚霞烟云一般的树冠在曦微的晨光或朦胧的黄昏里来回晃动。她并不知道，这从小陪伴自己的大树叫做什么名字，父亲告诉她那叫“莎木”，因为开出的花无比的美丽，因此把她的名字也叫做了“莎花”。她懵懵懂懂的听，当然不会明白这叫做“莎木”的树被外面一般的世人称作紫荆，更不会知道若干年之后这紫荆树还会成为一个叫“香港”地方的象征。她只是荡着秋千，在岁月无声的游动里张大着澄静无比的眼眸，将周围朴实的事物一一打量，瞳孔之中聚集起的，只是单纯的遐思。



村里的每一个人都很好，叔叔伯伯们都发自自然的关怀着她，在不着痕迹之中教会她如何成长。云飘过，风经过，她可以一眼看出天气





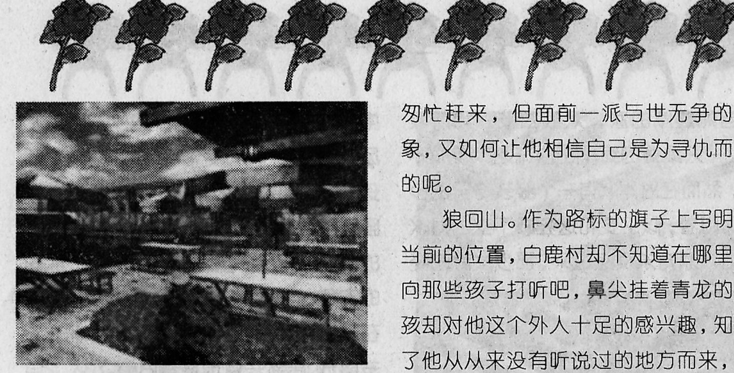
的变化；蝶飞舞，鸟轻鸣，她可以不费半点力气的找到甘冽的泉水，让水珠莹莹，在唇边聚起一个自然甘甜的微笑来。她的父亲是一位石工，整日在山洞中开采石头，免不了时常要她做完饭送去。有时，简陋的家中只有她一个人在，却也并不觉得孤单。横笛一支，清歌一曲，足以使她怡然自得。村中干农活的铁具缺少了，少不了要莎花赶往足有两日之遥的狼回山小镇，她独自一人在山道上行走，不懂害怕为何物，自然而然的趋吉避凶，沿途一花一草都足以吸引她稍作驻足，山间留下一些落英缤纷的所在，作了这快乐精灵的旅伴，多了外人所不知的值得艳羡之处。

这样的日子，曾经被许多人追求而不可得，莎花也每日品尝着这平淡生活的滋味，一般是引不起任何波澜的，只是，偏偏有一些疑问悄悄驻扎在了她脑中，总是让她思疑不定。她自小就生活在这里，除了狼回山小镇外，根本不知时间还会有别样的地方，更不懂繁华热闹是什么，然而在她脑中，却始终有着宫阙庭园的印象，飞檐峭壁，假山林池，竟然像是古代王公贵族的居所。紫荆树下，一对贵人对着飘飘坠下的花瓣无尽感叹，将怀中的婴儿放上竹篮，载满了他们无穷的眷恋和感伤，划开一道细纹，沿着河水悠悠淌下。

“莎花是这样的美，我们也把她叫做莎花吧。”

这个模糊的影像中还夹杂着这样一句话，在莎花的记忆中盘旋萦绕，让她无从解释这样的回忆从何而来。她知道，现在的父亲并不是她真正的父亲，但创造了她生命的人究竟在何方，是什么人，却从来没有人告诉她。她想过，她猜过，但是被纯朴自然熏陶已久的莎花，却并不为自己身世的悬疑而急躁不安，仿佛她更深信，自己的命运如何都





由天命在主宰，终有一天会自然而然给她一个明确的答案。于是，她依然故我的放任在山川田园中，依然拾缀起山野生活简单而有乐趣的点点滴滴，似乎永远也不会改变。

直到这一天的到来。

三

两岸青山隐隐，依托着江水和汽轮，将他送入了让人陶醉的桂林。从船上走下，回顾四周身影空蒙，为了某个目的而来的凉在这短暂的时间内也无法记起复仇是什么了，只是惊叹于面前的异景。滩头店铺零落，虽然仍是具备了延揽来客的特征，但孩童嬉闹，乡人自顾攀谈，一副知足常乐的样貌，比起香港，比起九龙城，完全把一切得失短长抛到了脑后。朱元达说在这里有一个白鹿村，住着开采并加工珧河绿石工匠的后人，龙凤二镜的原出处也在这里，更且加上蓝帝也来了桂林，使得凉匆忙赶来，但面前一派与世无争的景象，又如何让他相信自己是为寻仇而来的呢。

狼回山。作为路标的旗子上写明了当前的位置，白鹿村却不知道在哪里。向那些孩子打听吧，鼻尖挂着青龙的小孩却对他这个外人十足的感兴趣，知道了他从从来没有听说过的地方而来，便要他描述一下那个叫日本的地方，好奇的问了许久，才把去白鹿村的路告诉了凉。

田间农人繁忙不休，日光照亮了他们额头的汗水，点点稀疏的闪光。凉在山道中行走，逐渐走入了青山开合的深处，两旁云雾缭绕，山形变化无定，美景的充盈，甚至让他无暇多作欣赏。

他不会想到，在漫长的山道中行走，几乎忘却了目的之时，天色却突然起了变化，毫无思想准备的大雨轰鸣而下，令他无所抗拒的飞跑起来，跑入了命运注定的河岸边。



雷电轰鸣，浊流滚滚，还来不及惊





叹自然之威的凉，双眼却被一物所吸引。一只柔弱的绵羊在浊流之中哀叫不休，然而在对岸，有一个服装奇异的少女飞跑着，似乎要和这狂暴不安的河水赛跑。凉尚未反应过来，那少女就已经



跃入了河中，拼命游向那只落水的绵羊。眼见波涛翻滚，要将这一人一羊冲到下游，凉方才醒悟过来，立刻扔下背包，纵身跳入河中，绕过江心一块突兀的石头，抓住了那个少女。

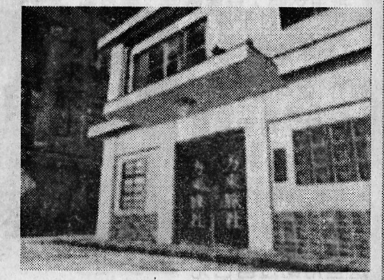
“快放手！”凉焦急的呼喊，如果少女不放开不停挣扎的羊，他们都有可能被河水卷入，情况实是异常危急。但没想到，无论凉如何的喊，那少女偏偏就不肯放开溺水的羊，誓要将这小生命救出，却偏偏忘记了自己的危险。河水汹涌，发出比雷电更响的怒吼，冲入凉的耳中，片刻之间，一阵天翻地覆，已经失去了知觉。



《莎木2》的攻略本新鲜出炉，为玩家们及时助兴。

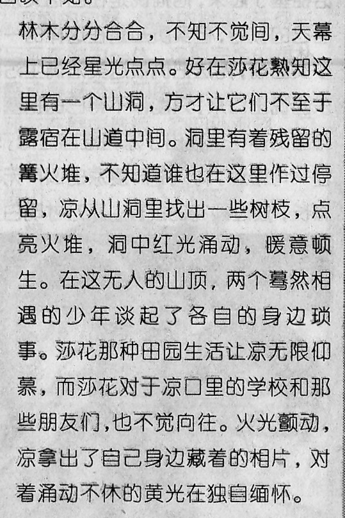
一切平静之后，躺在河岸边上的凉睁开了眼睛，少女紧随醒来，恢复意识的第一个举动竟然是心急于那只绵羊的安危，当看到那只不懂人事的小家伙在岸边自顾踱步之后，少女方才呼出了一口气，居然一点也没有后怕。

凉没有想到，这个一开始就给他留下深刻印象的少女，就是白鹿村人，令他此行不存在任何困难了。稍事休息，他们便开始往白鹿村的方向出发。听这个名叫“莎花”的少女所说，去白鹿村的路程至少还有整整一天，但不知道为什么，走在莎花的边上，凉却一点无法感到焦急，似乎莎花的身上有一种自然的感染，可以让人放下急功近利之心。当凉说出他是从日本而来的时候，莎花和那狼回山小镇的孩子一样，从来没有听说过这个地名，甚而至于，连香港是一个怎样的地方，莎花都不太明白。凉说起了家乡的山，家乡的种种传说和风光，莎花的眼里只有淡淡的向往，并没有过多的好奇。然而却是在山道中行走的凉，听莎花说起白鹿村的素朴，说起白鹿村的传说，却隐隐有感叹的表情。

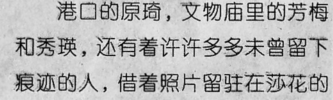


莎花对花的喜爱完全显现在凉面前，为了看几眼她无数次经过的菜花地，她甚至提出要多绕一些路，凉也想不到自己会答应莎花这个提议，好像他也是闲情十足的游人。当满眼的金黄涌动着扑面而来的时候，凉也不自禁的自失，陶醉在这一片丰盈欲流的色调中。蝴蝶飞舞，莎花说这里是它们的饮水场，静观蝶翅扇动，面上温柔悄现。莎花问凉是否喜欢花，凉提起家乡的花店时莎花却不知道花店是什么，当明白了花店的功用之后莎花不禁摇头，在她眼里，花只有开在原野最美。这个话题让凉提起了原琦望，自小一同长大的青梅竹马，凉不禁语音有些滞涩。好在莎花见天色将晚，催促凉一同飞跑，山石突兀，古树垂枝，在崎岖不平的山道中，莎花竟然是如此敏捷，让凉这个习武之人都自叹不如。



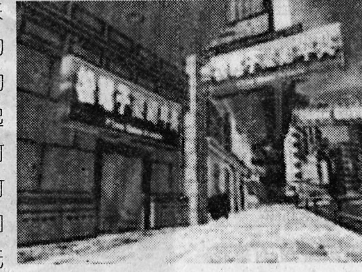


林木分分合合，不知不觉间，天幕上已经星光点点。好在莎花熟知这里有一个山洞，方才让它们不至于露宿在山道中间。洞里有着残留的篝火堆，不知道谁也在这里作过停留，凉从山洞里找出一些树枝，点亮火堆，洞中红光涌动，暖意顿生。在这无人的山顶，两个蓦然相遇的少年谈起了各自的身边琐事。莎花那种田园生活让凉无限仰慕，而莎花对于凉口里的学校和那些朋友们，也不觉向往。火光颤动，凉拿出了自己身边藏着的相片，对着涌动不休的黄光在独自缅怀。



港口的原琦，文物庙里的芳梅和秀瑛，还有着许许多多未曾留下痕迹的人，借着照片留驻在莎花的



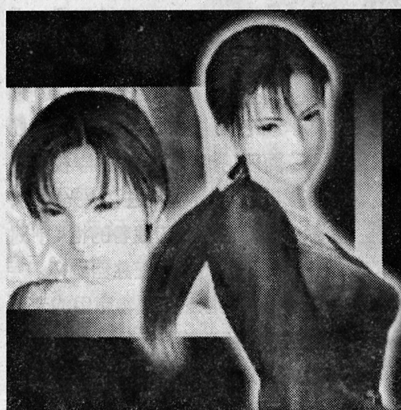


眼里，但对于凉来说，却不需要一切的媒介，就可以轻易的在记忆之海里拈起他们的影像来，他何尝不感激他们，他何尝不希望能够长和这些帮助过自己无限的朋友们在一起，只是即便是在这最为荒僻的山顶，即便是他最不用担心泄露心底情感的时候，也不轻易的将他们宣之以口。

莎花感慨凉有这么多值得旁人羡慕的好友，而她自己却只有一个恩慈并重的父亲。谈到自己的父亲，凉变得话语梗塞了起来，他推说是在回忆父亲对自己的教导，但实质却是在这样的一个少女面前，无法把仇恨这类沾满尘污的东西说出口来，只能作不得已的搪塞。聪慧的莎花也看出了凉有难言之隐，轻轻一句带过。洞外一声凄凉的叫声无尽悠长，通过莎花的解释，凉方才明白到狼回山名字的由来。

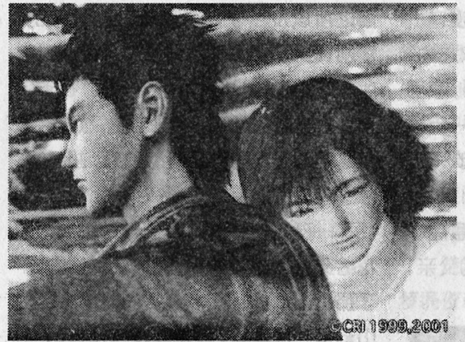
夜已深，凉催促莎花休息，自己走到洞外，对着夜雾朦胧的深山幽洞，调息静心，缓缓的施展了一路太极拳。孤鹰一羽，在山间来回翱翔，远远的回应着凉的身影，凉觉得这一生中，都没有过现在这样的彻底宁静。

不知不觉，莎花站在了身后，也望着那只在夜空之下人在飞翔的鹰，对于她来说，这只大鹰就熟悉的多了，每次在狼回山和白鹿村之间来回，途中总要在这里休息，因而也时常能见到它，在莎花眼里，它不仅仅是鹰而已，而是夜半行程的旅伴，是没有一句交谈但彼此知心的朋友，尤其那鹰炯炯有神的眼，似乎包含着无所不知的智慧，看着它翱翔的身姿，会有种种感悟丛生。



轮到凉休息了。入睡未久，却有一阵乐音融化在微微的夜风中，丝丝游入他耳中。他走出洞外，歌声清越，在山间回荡，莎花倚在树枝之上，嘴唇轻送，将这歌境与山间浑厚野秀的意境合为了一体，令凉沉浸而不可自拔：

轻吟的泉水从山岭涌出
白云经过把圣洁的森林漂染
骄傲的花朵尽情开放
淡紫的光辉为花朵批上光辉的衣衫



吹起的寒风无论如何冰凉
纯洁无垢的眼瞳永远不会消散
光明聚集，树梢之下
年幼的心灵，不可思议的力量
白羊潜泳过的萤川河流
怀抱入眠的面容，从何处归还

歌声经久未息，凉却讶然无语。莎花说这首歌叫做“清江曰抱花歌”，是他们乡间传唱了很久的一首民歌，但令凉感到不可思议的是，歌中描绘的场景，与他和莎花见面时如出一辙，如果照莎花所说，任何人的相识，都是缘自于天命，难道这孤山僻壤，难道这包孕在深山之间自在成长的少女，都是前缘注定，必然要出现在凉身边吗？

此刻的凉，尚且无法找到答案。

四

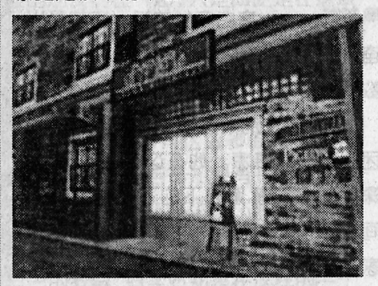
天光慢慢的由暗转明，他们继续昨天的路途。走到一条岔路，莎花在三尊粗糙的神像前停留，告诉凉这是村人们供奉的土地神，在她幼小时，有一次不慎染病，都靠着村人到这里祈祷，她才康复过来。前行不久，又有一棵奇形怪状，枝干虬劲的大树，莎花说这棵树叫做“蜘蛛树”，是象征着快到达白鹿村的标志。凉穿过隆起的树根时，抬头望望这粗壮的“长足”，不知为何，竟然感到一股神异的力量。

离白鹿村越近，凉越是兴奋，好像这探寻许久的地方有带给他无数不安。

莎木（紫荆），以一团彩云热闹般的团团花影迎接凉。他在这棵树下走过，深山落满了絮絮飘下的莎花，顷刻之间，又仿佛令他迷失。眼前就是莎花的家了，简陋的房屋，纯朴的摆设，任何一处都与莎花融为一体，这种完全的质朴使凉感动得甚至不知所措。

莎花在屋中做饭，凉四处观望。门楣边上挂着两幅山水，一幅绘着的是衣冠锦绣的洛阳，与这里形成明显的对比；另一幅却绘着深山峻岭，莎花告诉凉，

她父亲说过，画上所绘的深山，没有一个去过的人能够回来。在这农家之内，为何会有这样两幅毫无相干的画，凉百思不得其解。一边的架子上摆着一支横笛，莎花答应如有机会一定给凉吹一支曲子，而那用石头砌成的"桂林山水"以它的匠心独运的手工和拙朴的意趣吸引了凉，对于莎花那作为石匠的父亲，凉更是恨不能早日一见。



油灯昏黄，两人面对吃着莎花做的晚饭，从未尝过的野兔使凉回味无穷，而与之相比，这种自然随意的时光，更是凉许久未曾经历的东西。

将要休息了，凉踱进屋子，却愕然发现书桌上放着一枚图纸，纹路精细，栩栩如生，凉掏出怀中的凤凰镜，轻轻放上，却恰与之上图样吻合，这种意外，连随后走入的莎花都无法解释了。据父亲说，这是莎花真正的亲人留下的东西，在父辈手中已经传了很久，但究竟代表着什么却无从知晓。凉回忆起朱元达所说，凤凰镜和龙之镜是开启满清一处遗留下来的宝藏的钥匙，十多年前之所以发生了那幕蓝帝父亲被杀的惨剧，也和这个有关。难道说，这白鹿村所在之地，就是那藏宝之处吗？



对宝藏凉丝毫不感兴趣，只是能否从这些事里找出与父亲的关系，却是凉急于求知的地方。

一夜很快过去，第二天一早，等莎花给父亲带的饭做完，两人便一同去向了那个山洞。

山洞里一片寂静，莎花呼唤了几遍都不见父亲回答，两人不觉往里走去。平时那扇紧闭的铁门此时却霍然洞开，两人慢慢前行，门里一片空旷，钟乳石笋，将这无人知道的所在衬托出无尽的神秘来。一边的石案上，赫然摆着一把铜剑，地下压着莎花父亲留下的信。

"等到凤凰携来之人到来，莎花你的命运之门就将开启。我的使命终于要完成了，莎花你自己保重。"

莎花睁大了诧异的双眼，不明白自己一直视作亲身父亲的养父这番话到底说得是什么。凉脸上一片惘然，提起那把"七星剑"，无意发现洞厅中央的石座上居然有一个带着插槽的机关，那插槽边上绘着的图案与剑身全无区别。凉试着将七星剑插入，却无法一插到底。奇异的事发生在莎花伸手帮忙之时，因为触碰，他们双手之间连过一阵电流，凉骇然缩手，看着莎花只是将手一比，那剑就缓缓降下，直到完全没入插槽之中。随着七星剑的插入，另一面又升起了相差无几的装置，只是其上的图案变作了凤凰，插槽也换作了圆形。

凉愕然片刻，取出凤凰镜，将它安在那圆形孔上。刹那之间，洞中亮起了奇异的光芒，七星剑自动离座升起，将剑锋对准了凉身边的装置，红光疾射而来，地上亮起两道火线，沿着石笋慢慢的点亮了两排枯灯，火光熊熊之中，洞壁现出两道巨门，一左一右，龙与凤凰相对飞舞，却正与龙之镜及凤凰镜一般无二。

"凤凰携来之人……"

莎花不觉看向了凉，而凉此时却也在焰尖的颤动中将视线转向了莎花。他们眼里，有的甚至不是对方的身影，而是龙与凤凰的影子。他们所开启的异境，至此自己都不明白未和会如此。当面前种种，过去不同的生活和时光，却偏偏把他们拉到了一处。

难道说，父亲被杀只是天命之楔钉入身体的开端？

难道说，山野平静生活之中的虚幻梦境夜市天命的昭示？

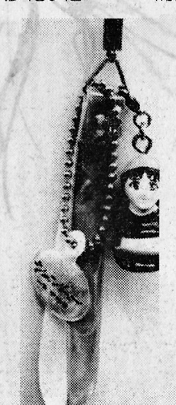
从横须贺到香港，从九龙城到桂林，凉经历了一路的曲折，最后在这深山古洞里寻获了最大的真相。自己根本不是为复仇而复仇，就像莎花，根本就不是为自己生而生。如此奇异的命运令他们茫然不知所措，根本不敢想象这两扇门后会有些什么发生。

他们对望，用了十多年时间的互不所知，换来了此刻的迷茫对望，而在他们眼里，却各自看到一团虚幻的光芒暗自增长，正将演化成尚未到来的，无法说尽的传奇。

而这里，却只是一个开端。









←《莎木》人物制作在各种小物件上，成了玩家们炙手可热收藏品。

睡神扫描

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS

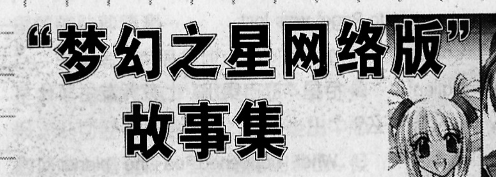
PRESENTED BY

Tony

睡神扫描
FOR ADULT ONLY
T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony

"梦幻之星网络版"故事集

——Phantasy Star Online Stories



文/SILENCE

为什么要玩游戏?
为什么要玩日本游戏?
为什么日本游戏里有那么多中文可我们就是看不懂?
为什么直到打完 BOSS 也没搞清楚自己到底在干些什么!?
还有 ENDING 里的美眉究竟跟我说了什么?
这游戏到底是讲的什么故事呀!?

序
PRESTORY

"先驱者计划"…是一项在母星已无可避免的走向衰亡之后,不得已而实行的移民计划。

The "Pioneer Project" was an immigration plan that was a necessary due to the eminent destruction of our mother planet.

那是在无人侦察机发现了一颗名叫"拉古奥尔"的行星之后,宇宙航行移民船"先驱者1号"被派往那里,进行探测其周边安全性和居住适应性的调查,并且以"中心圆顶"为未来的开发基地进行了一系列的开发活动。

The planet "Ragol" was discovered by unmanned probes, and "Pioneer 1" wassent to confirm the safety of the planet. "Pioneer 1" started the construction of the Central Dome as the base for future settlement.

7年后、真正的移民船"先驱者2号"在接到"先驱者1号"发来的安全确认之后出发前往行星"拉古奥尔"。正当"先驱者2号"到达卫星轨道、和"中心圆顶"进行通信对接时、行星表面发生大爆炸。和"拉古奥尔"的一切联系全部断绝。

Seven years later, the immigration spaceship "Pioneer 2" departed from the

mother planet when "Pioneer 1" sent verification that the planet was safe. Just before "Pioneer 2" opened communication to the Central Dome when they were in orbit around Ragol, a big explosion occurred on the surface and communication to Ragol was lost.

行星"拉古奥尔"上究竟发生了什么?

What happened on the planet "Ragol"?

第一章 探险



梦幻之星网络版(以下简称 PSO)的世界,由玩家所在的"先驱者 2 号"飞船内的街道和通过时空转移装置连接的行星"拉古奥尔"所组成。由于"先驱者 2 号"是个专门的移民船,因而搭载的军队力量非常薄弱,所以去行星"拉古奥尔"调查事故发生原因的重任就落在了"猎人公会"的一批优秀份子身上,也就是玩家所扮演的赏金猎人。

和军队相比,猎人公会拥有更加自由的权利,赏金猎人们可以进入一般市民不可进入的保密禁区,接受一些不同寻常的委托,并领取报酬(当然这都要通过公会)。想做一个优秀的赏金猎人,就必须一边完成调查的使命,一边完成公会的委托,这样才能保证日常工作(也就是战斗)的正常进行,有时甚至还有意外之喜。

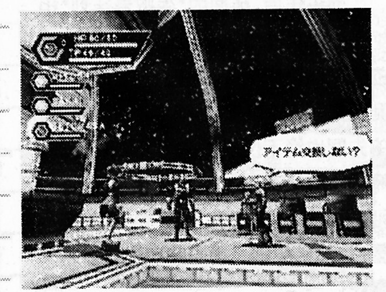
一切的工作,都是以那场原因不明的大爆炸为中心而展开。在接受"先驱者 2 号"总督泰蕾尔的调查委托时你会发现,他似乎有难言之隐。和他身边的秘书爱琳小姐以及街上的行人们对话后你会得知,总督有一个独生爱女名叫莉可(RICO),她是一位非常受人尊敬的赏金猎人,同时还是一位科学家,人们都亲切的称她为"红手镯莉可"。就是这个莉可,被荣幸的选入了"先驱者 1 号",担任的也是调查工作。然而在大爆炸后,莉可她就渺无音讯了。



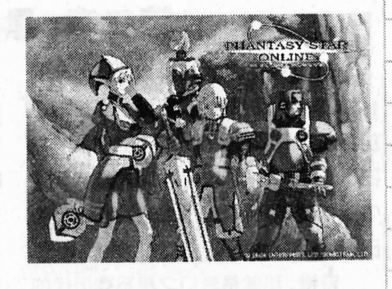
想找到莉可的行踪似乎也不难,因为在前进的路上到处都留有她的"留言珠子(MessageCapsule)",里面既有她的战斗经验,也有很多对于这个谜一样的星球的种种猜测……

先驱者 1 有很多地方很可疑。首先是政府隐瞒了这个星球生态系统的情报。莉可经常接到报告,说是走出中心圆顶的人遭到森林里的动物的袭击。但是那些应该都是体形虽大但很温顺的动物才对。一定是有什么原因……在调查资料的时候,莉可偶然发现记录在案的总人数和物资的消耗量不合。也就是说,应该有不少没有 ID 的人。先驱者 1 原本是设计成可以在卫星轨道上解体,然后再在地上重建成都市的。不过,完成的中心圆顶比原计划小了 12%。那 12% 的物资被用做什么了呢?

森林的动物狂暴化,中心圆顶地下出现巨大的龙;洞窟中的动物和植物被巨大的蜈蚣注入体液而变异;军方用那 12% 的物资修建了如此之深的坑道,而坑道里满是被异化的军用兵工机械。还有,政府说这三个地方耸立着的巨大纪念碑是为了纪念先驱者 1 号进驻拉古奥尔而建造的。但从纪念碑上面奇异的古代文字看,怎么也不象是近代修建的东西。



解读写在坑道尽头门封上的古代文字:



"光,影,对无,存在,无限,结印,木特,地茨,钵姆"??

"木特,地茨,钵姆"是三个什么?封印吗?是那三个纪念碑吗?打开这三个封印之后呢……?

进入遗迹,眼前的惨像触目惊心,满眼是军队留下的残骸,先驱者 1 号的军队全部被埋葬在这里了吗?

纪念碑上的文字继续解读下去:

"有光就有影;有对等就有对异;不存在的存在"

"有型之物的转生之宴,无限的律就在这里"

这是什么意思呢……?

将已经获得的情报总结一下。看来,拉古奥尔好像并没有什么古文明。这里也不是什么遗迹。是宇宙船,巨大的宇宙船。不过,这又好像并不仅仅是艘宇宙船。是棺材。里面封着谁,连同宇宙船被埋在这个星球上。不过,这么做的原因究竟是什么?这里面一定沉睡着让人无法想象的怪物。先驱者 1 号误开了这扇禁断的门。逃吗?……但是,仔细想想,已经没有可以回去的地方了……

第二章 黑暗的深渊

遗迹深处，面对成群结队冲上来的怪物，英雄体内的热血反而会燃烧的更加猛烈吧？然而，当黑暗中的喧嚣突然归于平静，周围的景色一瞬间变成天堂中的花园，最危险的敌人也就在你身边出现！

没错，那就是梦幻之星系列历代的总BOSS，来自"深远之暗"的Dark Phallus！

就是它，吸收了"先驱者1号"的成员和"先驱者2号"派来调查而全部失踪的猎人们！那遍地的"死灵灯"就是他们的冤魂！

Dark Phallus，"拉古奥尔"原生动物狂暴化的根源，"中心圆顶"发生大爆炸的元凶！

它是暗之意识体，自己没有实体，但是又渴望得到肉体：

"有形之物的转生之宴，无限的律就在这里"！！

何谓Dark Phallus？直译是"暗黑的逸品"，来自深远之暗的无限憎恨和悲怨，一切罪恶的精华，早在我们所知的文明形成以前，它就被"神圣的光"所封印，但是每隔一千年，它就会重新复活一次，它没有实体，因此可以存在于平行的时空中，被打倒多少次也会重生！它是这宇宙起源的一部分："有光就有影；有对等就有对异；不存在的存在"。

英文版梦幻之星系列中，它曾经被写作"Dark Falz"和"Dark Force"，但是身为暗黑的BOSS，它却会使用光魔法！而且，这一次的PSO在设定的时候，Dark Phallus的设定参考了"千手千眼佛"的造型，因此，我决定称它为"暗黑佛"！



千年前，它被拥有"神圣之光"的民族封印，关在宇宙船中，被放逐在这个行星上。当时的人们为什么选择拉古奥尔作为暗黑佛的封印之地呢？可能是因为他们了解到"先驱者1、2号"出发的星球上存在着"神圣之光"，并且会利用"神圣之光"的力量，所以将暗黑佛放到了离他们只有2年宇宙航程的行星"拉古奥尔"上。

而千年后，所谓的"先驱者计划"也绝不简简单单是一个移民计划，暗黑佛的传说在古文明的文献中一直保留着，利用暗黑佛的力量得到强大宇宙帝国的先例也绝不仅仅是一两个！所以，政府才会隐瞒了那么多情报，瞒天过海的用那12%的物资来寻找暗黑佛的力量！当然结果就是中心圆顶的那一场大爆炸！

莉可在那场大爆炸中也被暗黑佛所吞噬，但是当我们真正的英雄到来之时，她就从BOSS的禁锢中解放出来，飞回到他父亲身边去了！故事，似乎是一个Happy Ending……

第三章 PSO上的人们

在梦幻之星的世界中，你会遇到形形色色的NPC，他们是连串起整个PSO世界的珠玉，了解了他们的悲欢离合，才能了解这个世界本身。

莉可·泰蕾尔(RICO TYRELL)



有了前面的故事看，应该不用多作介绍了吧？她手上的红手镯是她小的时候父亲总督泰蕾尔和她一起练剑时送她的礼物。(手镯还有其他六种颜色)。除了莉可的手镯之外，她的耳环和眼镜也是"先驱者2号"上人们流行时尚的楷模。

莉可的职业分类是HUmarl，意思是人类女猎人，这个职业在DC版中是没有的，但是在明年即将发售的NGC版中，已经添加进去了。目前公布的画面中，头戴红色贝蕾帽的女猎人在层层叠叠的热带雨林中穿行，别有一番风味。另外还有人类女枪手和男魔法师的新职业。非常值得期待呀！

泰蕾尔总督(TYRELL)

"先驱者2号"的总督，委托玩家对拉古奥尔的大爆炸进行调查。

是个非常尽职的总督，也很得民心。他虽然非常担心失踪的爱女莉可，但是又不能擅自离职去寻找她，因此十分苦恼。

基利克(KIREEK)

HUcast/机器猎人

ID为BLUEFULL。武器为名为噬魂者和诫魂者的大镰刀。基利克是他登陆猎人合法身份使用的名字，表面上他是个普通的猎人，实际上是个杀手，外号"黑猎犬"，是贩卖武器的秘密组织"黑页(Black Paper)"的刽子手。喜欢战斗和杀戮的生活。

他对玩家的成长报有游戏的心态，期待着能够和成长后的对手决斗。结果是受到了暗黑佛的干涉，肉体被吸收，未能达成打倒主角的心愿。而他的大镰刀也就可以被主角拿到了。

登场：offline任务的《战争的基石》、《无归瀑》、《黑页》和《来自深渊》。

苏(SUE)

HUnewearl/妖精猎人



ID为ORAN。以爪为武器。她也是"黑页"的成员之一，在故事的进行中可以看出她对玩家抱有某种程度的好感。她也许是出于别的什么目的才甘心被"黑页"利用。另外，由于妖精

(newman，新人类)的寿命非常不稳定，因此在游戏中时时透露出忧伤的表情，是一个给人以梦幻般感觉的女性。

另外，她被她的手下格克嘉司基(出现在 offline 任务《奥斯特博士的研究》、《无归瀑》、《黑页》)、托伯克(TOBOKKE，见后)尊敬的称为"大姐"。

登场：offline 任务的《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》、《无归瀑》和《黑页》。

巴尼(BERNIE)

RAmar/枪侠



ID 为 ORAN。使用武器为火焰喷射器。大家都叫他巴尼，真正的名字反而没有人知道了。实力相当的强劲！记性虽然稍微有点差，但是很讲情义，受人点水恩，必当涌泉报。不过，他对于"黑页"的内幕知道得很清楚，往往担负着一些从表面上绝对看不出来的绝密任务。

顺便说一下，他曾经有欠佐克的人情，但是在遗迹中和佐克一起共同战斗之后就失踪了……后来在 Ver.2 的 download 任务《隐居的猎人》里，还有出现。他和西斯克里夫、多诺夫·阿莉西娅也是老朋友。

登场：offline 任务的《疾风号》、《秘密的货物》、《紧闭的门扉》、《无归瀑》、《黑页》、《心的形状》、《猎人的右臂》以及 ver.2 的 download 任务《隐居的猎人》。

艾尔诺娅·卡缪艾尔(ELENOR)

RAcaseal/女机枪兵

ID 为 BLUEFULL。型号为 YN－0117。由蒙塔玖博士制造的，具有感情的最先进的智能机器人。"不知什么原因"能够和玛古说话。实际上，她是和玛古使用同一种"技术"制造的，是使用了拥有"神圣之光"的光量子"活化"后的机械。因此，她也可以说是一只……玛古，很好看的玛古。

她对玩家抱有相当大的"好感"。性格属于比较天真的那一种。在"先驱者 2 号"里面好像也一直在参与着什么研究的样子。他们管那个叫做"作战"。登场：offline 任务的《钢之心》、《疾风号》、《秘密的货物》、《博士的秘密欲望》。

阿修·柯南(ASH)

HUmar/猎手

ID 为 VIRIDIA。使用双头剑或者双烙印。年轻的猎人，经验不足。堂兄是基多(ZIDD)。两次去拉古奥尔调查，都是要玩家把他救出来。他倒是以玩家作为自己成长的目标，但是却总是成为别人的累赘。不过，他好像具有一种特质，使他总能免受暗黑佛的吸收影响，这一点相当的特别。

登场：offline 任务的《战争的基石》和《来自深渊》。

阿莉西娅·巴斯(ALICIA)

FOmarl/魔法师

ID 为 WHITILL。一开始的时候是为一个与"作战"相关的研究所工作，后来她辞了职，独自进行对拉古奥尔生态系统的研究。

实际上她是西斯克利夫＝弗罗文的养女(实际的双亲不明)。现在正照料着多诺夫。另外，她的姓"巴斯"，和多诺夫之间有着很深的联系。目前传说纷纭。

登场：offline 任务的《大地的呼声》、《恸哭的森林》以及 download 任务《隐居的猎人》。

蒙塔玖博士(MONTAGU)

FOnewm/魔术师

ID 为 WHITILL。本名约翰卡尔罗·蒙塔玖，和小孩子也能玩到一块去的年纪。(实际上，是因为 newman 的成熟速度比人类快的多，寿命和智商成长的比率完全不可预料的缘故。)他和"先驱者 1 号"上的奥斯特博士并称为天才。他不但是生物工程的权威，而且还是个高明的武器匠。在阿莉西娅的任务中也有出现。不过是个路人而已。

他是艾尔诺娅·卡缪艾尔的制作者。基本上，不是个令人讨厌的博士，也不是个心怀叵测的人，newman 给人的印象都不坏。

登场：offline 任务的《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》、《博士的秘密欲望》。

西诺(SHINO，染野)

RAcaseal/女机枪兵



ID 为 PINKAL。被称为"豪刀"佐克的右臂，是他的助手。外形虽然已经换装，但里面实际上还是旧型号的智能机器人。连续三代服侍佐克的米亚玛(宫间)家族。在佐克失踪后，委托玩家出力寻找，当得知佐克已经死亡的事实后，违背佐克的遗愿，在佐克身边自动机能停止(相当于人类的自杀)。

另外，2001 年 4 月 28 日发售《DVD－Wave》中，被确认的正式插图上，她的一身人类装束明显违反了智能机器人用《着装禁止令》，一般的智能机器人都不许采用人类皮肤质感的外装。但是西诺的制作年代早于这个《着装禁止令》；并且，由于她要经常执行一些机密任务，潜入危险的地区，因此也需要人类的外貌做掩护。所以，才特别许可她持有"人类皮肤执照"(类似杀人许可证的东西)。顺带提一句，online 的时候，在网上看得到很多和她的装束相近的女

机枪兵，简直就是量产！但这些和她的情况是完全不同的两码事。

登场：offline 任务的《猎人的右臂》

秋子婶婶（AKIKO）

浪费成性的猎人·吉赛尔（GIZEL）之妻。实际上是"拒绝光量子武器"的秘密结社组织（其实也就是一个小圈子）"WEAPONS"的"老板"。将"WEAPONS"的徽章全部收集齐，就可以得到大人气武器——"秋子婶婶的平底锅"！吉赛尔应该是一个枪侠，并且经常到拉古奥尔地表去，他是否在 offline 任务的《疾风号》和《来自深渊》中出现，还有待考察。

登场：offline 任务《钱包的扣子》、《秘密的货物》以及隐藏情节《武器爱好者的徽章》。

克罗艾·维茵丝（KROE）

HUnewearl／妖精猎人

ID 为 PINKAL。和安娜是孪生姐妹（只能从装备上辨认）。在黑页的逮捕活动中大活跃的一人！打扮成妹妹安娜的样子潜入黑页内部！但是在那之后她并没有什么出场的机会，非常期待她能够再次出现。

登场：offline 任务的《无归瀑》、《黑页》。

安娜·维茵丝（ANNA）

HUnewearl／妖精猎人

ID 为 REDRIA。身为 newman，个体之间年龄和成熟度成长的比率可以非常的不一致，甚至在孪生姐妹之间也会出现差异。安娜属于精神年龄偏低的女性。被"黑页"哄骗利用，自己却只是为了好玩。当然到了后面的故事里，为了某个"他"而逐渐的抛弃了孩子气任性的一面。



登场：offline 任务的《无归瀑》、《黑页（克罗艾假扮）》和 download 任务《中心圆顶的火灾》

露芘卡（RUPIKA）

《疾风号》上唯一的生存者。是某个军部要人的女儿，出身高贵。在她身体中埋藏有某种装置，可以得知她的所在。从名字和外貌上推测，当初 pso 电视广告上面的 FOnewearl 应该就是她。ID 为 PINKAL。



登场：offline 任务的《疾风号》。

马莎·古雷布（MATHA）

FOmarl／魔法师

ID 为 BLUEFULL。有名的科学家古雷布夫妇的女儿。为了寻找失踪的管家布兰得（有名的枪手，和马莎是恋人的关系？）而进入洞窟。在确认布兰得的死亡后，回到"先驱者 2 号"。

从目前得知的情况看，古雷布夫妇在"先驱者 1 号"上进行的是遗传因子方面的研究，和奥斯特博士的研究应该是同方向的。

登场：offline 任务《古雷布家的管家》。

诺露·理内尔（NOL）

看上去是 HUnewearl／妖精猎人，ID 是 BLUEFULL，但是并没有持有"猎人执照"。她实际上是"先驱者 2 号"的新闻记者，为了了解拉古奥尔表面的情况以及确认"先驱者 1 号"上乘员的下落而自作主张，打扮成妖精猎人和玩家一起潜入拉古奥尔。然而，在面对种种不可思议的异常情况之后，她自己也不能判断是否应该将这里的真相告诉"先驱者 2 号"的人们……

另外一件有关诺露的事件是："NOLization"现象！！

诺露在 NPC 中间算得上是数一数二的美女，因此在 ONLINE 的时候，也经常可以看到有人扮成她的样子，于是最近有 CHEAT 达人做出一种 CODE，上线使用时，只要你身边出现了这个叫诺露的女孩子，并且被她选中，你控制的角色就会突然变成诺露，动弹不得，而他会操纵起你原来的角色逃跑，抢走你全部的金钱、道具还有人物的能力级别！简直是太狠了！所以这个"NOLization"的 CODE 只出现了 1 天，就被 SONICTEAM 严令封杀！可惜的是，从那以后，ONLINE 就再也看不到可爱的诺露了。

登场：offline 任务《先驱者 2 号的新闻》。

莫姆博士（MOME）

RAmar／枪侠

科学家，ID 是 SKYLY。在"先驱者 2 号"上寻找"奥斯特博士的研究成果"的 3 博士中的一人。一开始的时候满腔研究科学的热情，然而当他了解到研究内容的真相时，断然放弃了继续研究的工作。

登场：offline 任务《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》。

多诺夫（DONOPH）

HUmar／猎手

ID 为 REDRIA。年事已高而隐居起来的老猎人。自知寿命无多，想在临死之前达成消灭 1 万只怪物的愿望，因此找玩家帮忙一起消灭最后的 99 只。之后夙愿达成，在遗迹内长眠。

名义上是阿莉西娅的保护者，实际上现在是阿里西娅在照顾他。他和佐克·米亚玛、西斯克里夫·弗罗文的关系

非常亲密（阿莉西娅说他们是"超越兄弟之情"）。并且，"巴斯"这个姓和他的名拚起来之后，缩写就是"D B"，PSO特殊武器里面有"D B"系列的剑、铠和盾，应该就是他的所有物。

登场：download任务《隐居的猎人》。

佐克·米亚玛(ZOKE)

RAmar/枪侠

ID是BLUEFULL。以"豪刀"之名闻名天下的猎人，经常和自己的女机枪兵助手西诺一起出现。拥有"四刀"中的三把："夜叉"、"散华"、"神威"。

不知出于什么目的，他将西诺一个人留在"先驱者2号"，吩咐她"不许找我"，自己独自进入遗迹深处，力尽而死。他和西斯克里夫·弗罗文一样，对"黑页"组织是敌对的关系。

登场：offline任务《猎人的右臂》，名字出现在《疾风号》和download任务《隐居的猎人》中。

西斯克里夫·弗罗文(HEATHCLIFF)

只有名字登场，职业不明，猜测为HUmar。ID是"先驱者1号"陆军军官(官阶不明)。由于"黑页"组织和军队的关系目前尚不明朗，因此不知道他到底是持着什么目的进入拉古奥尔深处。这恐怕是他一直身处险境的原因。他是"弗罗文系列武器防具"的主人。也是养育阿莉西娅的养父。他在中心圆顶居住区的电脑终端上给佐克和多诺夫留有讯息（实际上就是遗言了……）。另外，黑猎犬基利克所说的"先驱者1号上的那个家伙死了"中的"那个家伙"应该也是他。应该可以推测出，他在死亡的时候，和"先驱者1号"曾经取得过联系。

另外，Ver.2中入手的红色系列武器（莉可的武器试作品）上面刻着的字母全部组合在一起就是他的名字："heathcliff"

只有名字，在download任务《隐居的猎人》中出场。

奥斯特博士(OSTO)

同样是职业不明(是否持有猎人执照也不得而知)。本名奥斯特·海尔。和蒙塔玖博士一起被称为遗传工程学的双璧。对拉古奥尔的生态系统抱有极大的兴趣，并进行着遗传因子改造的生物实验。并且制作出了一个名叫β772的遗传因子改造生物。其他的研究成果，尚待考证。

只有名字在offline任务《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》中登场。另外，在online任务《梦魇3》中出现的"生物实验室"估计也是他的研究室之一。

雷欧·古拉哈德(LEO)

政府高官。前宇宙军空间机动步兵第32分队"WORKS"的队长。

由于"WORKS"力量过于强大，而被其他的政府高官刻意的大大削弱，这其中疑团重重。（确实可以见到现在在"先驱者2号"里面，"WORKS"已经成为无用的集团。）但是雷欧本人在政府内的发言权依然不可小视，并且在某种程度上他参与了"先驱者计划"的构建。是今后非常重要的人物！

另外，他的父亲是特殊集团"TEAM00"的创始人，也就是那个使用特殊武器中军用系列枪、铠和盾的集团。据记载，他父亲于训练中因突发事故而死亡。这是否是一个暗杀事件还有待考证，但一定是今后事件发展的关键。

在online任务《梦魇1,2,3,4》以及《歼灭作战3》中只有名字出场。

霍普金斯

和前面的各种考证没有关系的附加人物。Fonewm/魔术师，ID是VIRIDIA。他持有一种特殊的才能，那就是不停的把自己从爸爸那里继承来的武器让一个又一个的BOSS吞下去。最令周围人惊讶的是，这些武器实际上连应付平常的战斗都困难，更何况是异常危险的通往BOSS的路上？恐怕他拥有的并不是超凡的实力，而是超凡的运气吧？并且，这家伙还是一个从来都不会吸取经验教训的人！（笑）

登场：ONLINE任务《被夺走的热之大剑》、《被夺走的冰之旋刀》、《被夺走的魂之短剑》；以及OFFLINE任务中的《大地的呼声》、《猎人的右臂》；ONLINE任务《歼灭作战1,3,4》、《梦魇1,2,3,4》……经常在不经意间就看到他的身影。

——当然，不定哪天，连暗黑佛都会吞下他的武器了吧？（笑）

第四章 势力分布

猎人公会

玩家所属的猎人公会，从保护要人到寻找丢失的物品什么样的委托都可以接受的服务公司。而且，猎人公会的成员还持有治外法权，现在的实力和军队相比已经不相上下了。所以军队的人对猎人公会总是怀有隐隐的敌意。

军队

政府军。"先驱者1号"上的军队以

开拓为目的——实际上绝不仅仅是开拓——授予了重装备。而"先驱者 2 号"上面只有很少的军队势力。对日益强大的猎人公会，目前也只有腹诽而已。分类是有陆军和宇宙军的区别，但是在移民船中，这种分别显得不是很重要。

一部分的军队在"先驱者 1，2 号"上推进"作战"。主要指的是"WORKS"他们。还有一部分是授意于"黑页"和"政府"。但是在"先驱者 2 号"上，绝大部分是在"总督府"管辖之下的。

WORKS

宇宙军空间机动步兵第 32 分队。在任务中是作为"先驱者 2 号"内的部队出现的。实际上在"先驱者 1 号"上面应该也是有同样名字的部队。原本是在



军队中有特殊的地位，可以说是雷欧·古拉哈特的个人部队。但是在他辞去队长一职后，"WORKS"变成了无用集团的代名词。他们和"先驱者 1 号"研究团以及"先驱者 2 号"上的"作战"大有关联。(从他们执行任务的起止点就可以看出来)。但是，和"黑页"的关系还是个未知数。

黑页

贩卖武器的秘密组织，当初还只是个地下商人指挥的个人集团，现在已经发展成为本星"10 国同盟"的幕后黑手，是政府的地下行动组织。和"先驱者计划"的制定，有着极深的关系。

他们和雷欧·古拉哈特的关系，是今后发展的重点。

"先驱者 1 号"研究团

奥斯特博士、古雷布夫妇参加的"先驱者 1 号"对行星"拉古奥尔"生物、遗传工程学的实验研究集团。对暗黑佛的研究接近完成之际，结果在中心圆顶和"先驱者 2 号"对接时发生了大爆炸。

他们研究的背后支持者就是"黑页"。

"先驱者 2 号"总督府

泰蕾尔总督直辖的"先驱者 2 号"，似乎对政府存有疑惑但是又不明真像的样子。连"作战"都不知晓。

第五章　奥斯特博士的研究

奥斯特博士的研究，是在各个任务中间以不连续的情报片断提供给我们的。最直接的研究成果就是名叫 β772 的实验生物。以下是情报的片断：

β772，是能自己增殖的。原形好像是蠕虫的亚生命体，但说是蠕虫又不像。是像蜈蚣一样的怪物。会从捕获的生命体上采集细胞。生命力，繁殖力，适应力，

都是 S 级的。实验开始，将取得 DNA 样本运用在它身上。被检体代号 β772 显示出很有研究价值的数据。实验中将 β772 和其他生物放在同一试管里，表明了有以下特性：

1－融合特性：会通过取得其他生体的细胞到自己身上而进化。

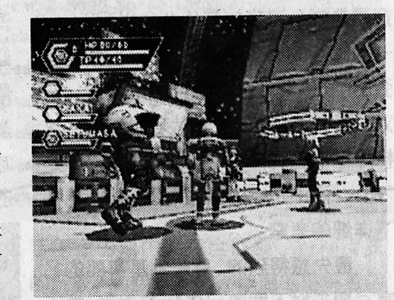
2－移植特性：会通过将自己的细胞注入其他生体而使之进化。得到 β772 细胞的生物……就算是昆虫和植物，就像得到新的意志一般，开始活动。而且，都是具有攻击性的性格

突然 β772 开始变大。研究员认为是昨天的地下震动所引起的。发现了新的特性：自我增殖特性！

细胞以爆发般的速度增殖。体长很快就超过了 2 米。如果这种现象持续下去的话，一个月后体长就会超过 10 米。在移动试管的时候 β772 开始失控。作业员轻伤 23 人。死亡 6 人。β772 通过排水管逃走了。需要马上采取捕获行动！通过这些研究资料来预测……在逃亡的地点和其他生命体融合增殖的可能性非常之高。就算对象是微生物也不例外。具体会怎么进化则完全无法预测极其危险……！怪物的肉片。还活着。(洞窟 BOSS：迪·洛尔·雷、达尔·拉·蠡)

他为什么在阿古奥尔作这样的实验呢？

可能是因为，得知了在遗迹内部，存在着遗传因子排布异常的异型生物吧？异型生物是来自于暗黑佛的生物，是受到"深远之暗"影响的遗传因子所衍生出来的，也许就含有暗黑佛自身的细胞(以下简称 D 细胞)。这是极其机密的研究，可能就是"先驱者计划"的真正含义所在。奥斯特博士的研究内容就是(同样也是古雷布夫妇参与的研究)对异型生物遗传因子的研究。其中的一部分内容我们可以得知，就是将异型生物的遗传因子注入原生生物体内。



随后的蒙塔玖博士的研究，是将其进一步，研究异常生物的异常光量子，仅以行星"拉古奥尔"上的怪物属性作一下解说：

Native：受到异常光量子影响，遗传因子发生变化的，自然的(或人工的)原生生物。

A.Beast：从 β772 接受 D 细胞的注入，遗传因子大幅变化的强化原生生物。

β772：奥斯特博士将异型生物的遗传因子(含有 D 细胞)注入原生生物体内而制作的实验生物。

Machine：受到"深远之暗"光量子的影响而凶暴化(光量子会对无机生物

产生影响，玛古和艾尔诺娅就是受到"神圣之光"的光量子影响而具有生命的)，并且自我改造的"先驱者1号"上面的重机械和兵器。

Dark：暗黑佛由来的生物，遗留在宇宙飞船中一起被带到拉古奥尔来，并非是这个星球的原生生物。

由此可见，"先驱者计划"绝不简简单单是一个"移民计划"，这其中的重重黑幕还远远没有被完全揭开呢！

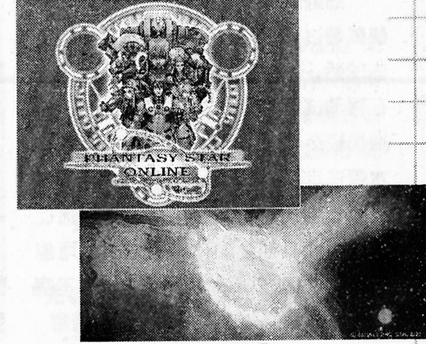
第六章 最后的焰火

将暗黑佛封印后的空间，剧情进行到最后，那一片青空之下，灿烂的焰火迤逦非常！这其中有什么含义呢？一种简单的解释是，"打BOSS时那么紧张的战斗，现在大功告成当然要给一个对比反差大一点的'欣赏节目'啦！"这样想当然也有道理，但是为什么一定是"焰火"而不是别的什么呢？有必要做一下详细的考察。

最先想得到的，是尾井基次郎的名言："樱花树下埋着尸体"。这里面，并不及仅仅限于樱花，花的含义可以延伸很广，所谓"花越美丽"·"牺牲的人越多"。那最后的焰火，何尝不是所有被暗黑佛吸收的猎人们生命的焰火？这样想来，无疑又平添了许多慨叹……

追到这里，似乎也并不足够。如果再联想的广一点，可以在"凯尔特神话"中找到类似的发现——"蒂尔纳洛格"，是战胜了玛里迦一族的达娜神族的国度，可以译为"常青之国"。在凯尔特传说中，那里相当于我们所说的"异空间"，和封印了暗黑佛的那个空间相对比，是不是很相近呢？

在《圣布兰登的航海》(12世纪、基督教传播后在凯尔特写就)中，"蒂尔纳洛格"是一处"美丽的树木和绿草绵延富饶的土地，百花绽放在璀璨的草原上浑然天成的花园。花香满野，正和圣者们的住所相配……"，这里是圣布兰登最终到达的地方，和凯尔特传说、基督教中说的一样，是"伸手所不能及的远方的终点"，这也许正是那焰火所传达的真正含义吧？



ULTIMATE ENDING中，梦幻之星的住民们终于可以远离暗黑佛的恐怖，展开新的生活，所有活着的希望，在神圣之光的守护之下，又可以平安的渡过下一个千年。PSO的故事，到此告一段落。而你可知道，这还只不过是漫长的《梦幻之星》历史中，一个短短的部分而已呢！**(未完待续)**

"合金装备"系列回顾

文/SILENCE



系列目录：

合金装备	METAL GEAR (MSX/NES)
合金装备2:索利德 斯内克	Metal Gear 2:Solid Snake (MSX2)
合金装备2:斯内克的复仇	Metal Gear 2:Snake's Revenge (NES)
合金装备 索利德	Metal Gear Solid (PS/PC)
合金装备 索利德 国际版	Metal Gear Solid Integral/VR Missions (PS)
合金装备 索利德 幽灵之塔	Metal Gear Solid/Ghost Babel (GBC)
合金装备 索利德 2	Metal Gear Solid 2 (PS2)
合金装备 索利德 X	Metal Gear Solid X (Xbox)

索利德·斯内克

如同暗影中一道无人看得见的标符，静静的站在那里。作为相距不过1米的守卫，根本没有发现黑暗中还有这样一双闪着亮光的眼睛。黝黑的枪管表面滑过凝滞的时间和反光，微不足道的清风之中，分不清是幻象还是实体的影子飞快的移动着。

当你终于产生了什么不好的预感时，钢丝已经缠紧了你的脖子，如同一条冰凉的蛇将你的生命慢慢吞噬，你甚至可以听见自己颈部发出的咯吱声，但知道你完全失去知觉，仍然没有见到这个在传说中存在了14年的人物会是一种什么样的面貌。

索利德·斯内克，非凡的谍报人员。他的走红甚至让人渐渐忽略了007的存在，在所有的游戏里，小岛和他一手创造的斯内克完全征服了各种皮肤的玩家，即便看到过无数遍的燃烧着的枪管和那"Game Over"的字样，全世界的玩家依然会一遍遍随着斯内克平稳的呼吸声走入危机四伏的地带。

小岛秀夫奉献给游戏界的，并不光是一种游戏类型，当索利德2的登场日期就在眼前，当索利德X作为既定的标题将要登上宣传费用最为昂贵的游戏主机时，我们所看到的，是包含了大量电影语言的超级大作正逐步的走出对玩家的单纯影响，她的成功，甚至可以冲击一些热门的谍报电影。

经过14年的平台变迁，索利德仍然一脸刚毅；14年的起落，小岛书生般的儒雅风度也未曾改变。那么，在这14年当中，我们又曾拾获了多少的紧张与刺激呢？

1 Metel Gear

MSX 版：1987 年　NES 版：1988 年

STORY

1995 年。

在那个时候，核裁军仅仅还是一场未能实现的梦，而关于核武器的忧虑却恰恰像波纹一样在世界上传播开来。

南非，一个雇佣兵团控制了一个名叫“远离天堂(Outer Heaven)”的军事据点。据内部泄露出来的消息所言，这一军事集团正通过了一项一种能改变世界战争格局的新型武器的生产计划，该武器所具有的恐怖杀伤力立刻成为一道阴影无形中笼罩着全世界。

一支特别行动队伍 Fox Hound 受命采集这种恐怖武器的数据，最后将所得的信息传输回总部。他们之中最强的战士格雷・福克斯为了得到更深层的机密，潜入了“远离天堂”的内部。

格雷传输回来的报告上只有一个意味不明的名词“Metal Gear”，然后连接就突然中断了。

为了完成这份机密情报的收集，也为了找回组织精锐格雷・福克斯，Fox Hound 立即派遣出另一名精英战士——索利德・斯内克，他将沿着格雷潜入的途径继续深入到“远离天堂”的深部。

斯内克通过多个被雇用兵团关押的囚犯，找到了有关格雷和“Metal Gear”的情报，在要塞内部发现了隐藏的秘密通路。经过努力，斯内克终于确定了格雷所在的位置，并且终于明白“Metal Gear”是怎样的一种东西了：

带有原子核机能，具备行走移动装置的特殊坦克。

能够从任何位置施射核弹头的“Metal Gear”，因其恐怖而有违常理的巨大能力，成为各核大国争夺的焦点兵器，不菲的价格同样是该军事集团将“Metal Gear”视为支柱的原因。

斯内克在继续寻找“Metal Gear”的相关情报，并且在此过程中营救失陷在“远离天堂”的科学家。在“远离天堂”地下一百层的秘密施设中，斯内克找到了“Metal Gear”的弱点，并且利用自己具备的相关知识破坏了这件恐怖的兵器，然而完成这一件不可能的任务之后，斯内克吃惊的发现“Metal Gear”开发计划的真正幕后指使不是别人，竟然就是 Fox Hound 的指挥官！

来自于顶头上司的打击几乎让斯内克崩溃，然而战士的坚强促使他坚持在这场力量悬殊的对抗之中，围绕着“Metal Gear”的一场惊心动魄的波澜，越来越动荡了起来……

相关情节的组合，使合金装备以最初的动作 ADV 的面貌展现在玩家面

前。也许随着电玩表现力的发展，合金装备的爱好者们更痴迷于最近两作细致的表现，但是游戏主要的特性和吸引人之处，则是一开始就已经建立起来的。

和通常情况一样，斯内克在每一代开始时身上都没有什么装备，需要依靠玩家的寻找逐渐使他配备精良，依靠频率不同而与他人联络的电波通报器也一样的成为了斯内克每次出击时身边最有用的装备。通过躲避守卫而得来的紧张感也作为系列突出的特色和游戏性一直延续了下来，并且，吸引千万人入迷。

“合金装备”面世之初就注定了他将成为经典的系列，当初在 MSX(世嘉 SX 系主机系平台之一）上和 NES(美版的任天堂 FC）上登场时，也让不少北美玩家惊愕不已。其实从 8 位机上移植到北美的平台，已经做了许多相应的调整，背景和地图都有很大的变化，最后 BOSS 虽然一样存在，身份却变作了名为费农・卡塔飞（Vernon Cataffy）的“远离天堂”的恐怖主义领袖。

变化本身是对不足的改进，在北美玩家看来，MSX 版本才是合金装备最初一代的决定版本。至于玩过 FC 版本的玩家是否同意，现在也很难论证了。

2 Metel Gear 2：Solid Snake

MSX2 版：1990 年

STORY

1999 年。

世界上各大原子核超级大国为了改变相互间对立的关系而改变了外交政策，纷纷答应削减他们的核武配置。

在即将到来的和平环境之中，一个叫做桑给巴尔岛的中东小国却制定了他们新军事制度，开始了他们袭击核武大国的布置。同时，世界由于原油供应的日渐减少而陷入能源危机。

为了和这种危机斗争，Kio Marv 博士发明了能精炼原油的微型装置。

自然，博士在桑给巴尔岛附近被诱拐。军国主义国家桑给巴尔岛已经建立了能够操纵世界能源和核武活力的军事网，并且通过特务渗透入各个国家。当前之计，营救 Kio Marv 博士变得异常紧急。



新 Fox Hound 指挥官 Roy Campbell 呼叫了索利德・斯内克，将这份异常艰巨的任务交给了他。

斯内克又一次单独行动，贯穿了桑给巴尔岛的国家防线，进入这个好战国家的心脏地区。

上一次在“远离天堂”发现的 Fox Hound 大老板的背叛远远不是结束，在这一次的行动中，斯内克发现格雷・福

克斯——四年前第一个受命潜入"远离天堂"的特别搜查官——居然是桑给巴尔岛这股唯利是图力量的领导者。



斯内克在战斗中战胜了格雷·福克斯，并且取回了精炼原油微型装置，确保了世界能源活力化的新根源，然而，在执行任务途中，他又一次的遇上了继续桑给巴尔岛帝国破坏行动的"远离天堂"BOSS，当然，他带着新的"Metal Gear"而来。

斯内克再一次战胜了"Metal Gear"和"远离天堂"的大老板，然后在一片火光之中逃出了桑给巴尔岛。

历经艰辛的战斗，斯内克再一次打算在阿拉斯加引退，但是，那些渴望得到力量的邪恶势力又试图使退出第一线的斯内克变得短命……

在这一代中，合金装备基本的游戏构成发展具体化了。画面表现大大加以改善，而如雷达勘测这样的基本系统也在上一代的基础上进行了强化。

小岛将斯内克的人物特性也作了进一步的深化，能够让你生动的感受到合金装备世界的真实性。Metal Gear 2 在情节方面比前作复杂了许多，这样就能保证合金装备作为一个系列长时间的制作可能。然而可惜的是，这一代并没有广泛的在北美流传，对于北美玩家而言，以后的"斯内克复仇"更能让他们满足于对小岛世界的感受。

3 Metel Gear:Snake's Revenge

NES 版:1990 年

使合金装备 FANS 高兴的是，"斯内科复仇"补足了 Metal Gear2 流传不广的不足，然而必须注意的是，这一代仅仅是合金装备系列之外的关联故事。虽然在标题和人物上延续了系列的名称，但却并没有小岛秀夫的参与，开发工作完全由 KONAMI 另一个小组担当，并且仅在面向北美玩家的 NES 上发售。

由于这个事实，KONAMI 在以后历代合金装备的开发中并没有将这一代作为背景，斯内科复仇的文件也没有在以后任何一代中被提及，可以这么说，这一代完成以后，就被完全遗忘了。

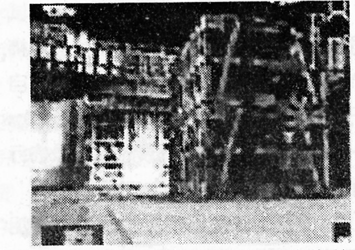
STORY

和一般游戏外传相仿，这一代的故事设置基本和合金装备系列主体无关。

一个名为 Higharolla Kockamamie 的恐怖主义巨富窃取了某些核武器，并且打算利用这些核武器来控制世界。但是任何邪恶的计划注定会有斯内科的干预。在没有惊动任何人的情况下，斯内科潜入 Kockamamie 据点之内，将新型的"Metal Gear"制动装置停止下来。

"斯内克复仇"不仅在情节方面与主干系列有了分歧，游戏操作也和最初的合金装备有所不同。这款游戏有着更多的动作性，并且在视角表现方面也比以前更有特色。第一次也是最后一次，斯内克在这次使命期间成为了一队突击队员的领导。

多亏了这款游戏迥异于以前的游戏操作和故事设置，斯内克复仇被作为特殊的珍品而被合金装备爱好者收藏。



4 Metel Gear Solid

PS 版:1998 年 PC 版:2000 年

这是真正具有世界性影响的大作。正如在一代中显现出来的气势那样，"合金装备索利德"使全世界广大玩家真正的感受了这样一款杰出谍报游戏的风范，在 1997 年亚特兰大 E3 大展上展示过后，MGS 便立刻成为业界广泛的话题。

它因其电影般的镜头运用和极其有趣的游戏性而迅速变为一个游戏界的流行名词。MGS 各方面的表现都超过了以前历代，也许是光盘媒体提供了更多的制作可能，小岛实现他心目中真正合金装备的世界的同时，PS 上也因此产生了一个久负盛名的大作标题。

其实早自第一款游戏开始，小岛秀夫就一直在追求着游戏中体现出来的电影感觉，他本身也是一位狂热的电影爱好者（这从他在日本"GAME 批评"杂志上连载了四年的谈论电影专栏可以看出），因此一旦硬件表现能力可能，他都会将整个电影化游戏的思路体现到制作上去，MGS 也容光焕发的成为了一部"交互式电影"。

PC 版的 MGS 在 PS 版发售整整两年之后才登场，没有辜负广大玩家的等待，这一版本的图像质素之高，远远超过了 Ps 版，而且 PC 版的 MGS 是该款游戏最为完整的版本，里面包括了在 99 年发售的国际版内的 VR 任务和等级训练模式，对于合金装备爱好者而言，这一版本无疑是 MGS2 之前最为伟大的游戏。

任何对于这一代故事的简单介绍都是对这款大作的不公平和不敬，然而，面对这样一个设置繁复的故事，要靠短短的故事介绍来反映它的全貌有无疑是困难的，在这里也只能委屈读者领略其大概了。

STORY

虽然在合金装备 2 中有着和平的预示，但是每一个人都清楚的预料到，一切都远未结束。2010 年，核武器的阴影又一次笼罩了这个多灾多难的人类世界。

在北美阿拉斯加影子摩西岛上试验性演习的秘密军事武器被一群恐怖分子劫持。有意思的是，这股势力来自于索利德·斯内克的旧组织 Fox Hound，一群反叛者开展了这次恐怖行动。

重要的政府部门和社团职员参加了这次演习，很不幸的，他们被作为人质带走。恐怖主义者的要求看来也有些莫名其妙：



他们要求在 24 小时内得到已故 Fox Hound 大老板的遗骨，不然核弹头便会在时限结束时发射。

和往常一样，Fox Hound 的指挥官罗伊·坎贝尔(Roy Campbell)命令斯内克潜入恐怖分子基地，营救人质并且解除他们核武的威胁。执行任务过程中，斯内克吃惊地发现这一恐怖分子集团的领导是一个名为理奎德(liquid，意为液体，正与索利德的字面含义"固体"相对)——code name 和自己一般无二甚至在体貌特征上都和自己完全一致的不明来历的人。

这个理奎德是一个原属 Fox Hound 最高间谍，驻扎在电厂从事拷问人质的军事狂人。在他的引诱下，一些 Fox Hound 的骨干如乌尔坎·拉文（Vulcan Raven)，斯尼佩·沃尔夫(Sniper Wolf，意为狙击手之狼）和德括·奥托帕斯（Decoy Octopus，意为设置圈套的章鱼）都聚集一处，并且，理奎德还控制着一支被人为改造基因的特殊部队。

由于得知这个恐怖组织具有改造基因的技术，他们对"传说中战士"——死去的大老板的遗骨的需要就不难理解了。

斯内克和往常一样成功的潜入了基地，发现人质，然而在此过程中他又听闻到一个名为雷克斯的"Metal Gear"新形态复制机体正于岛上进行试验，斯内克的任务也相应的变为了找到这个装置并将它破坏。

在破坏"Metal Gear"的途中，斯内克遇到了许多各自有趣的人物，比如罗伊·坎贝尔的侄女梅伊·西佛巴赫(Meryl Silverburgh)、大量缺乏实战经验的士兵，以及哈尔·艾枚里奇（Hal Emmerich)和阿卡·奥塔孔(aka Otacon)这两位雷克斯计划的主管科学家。

然而，在斯内克和恐怖主义分子的对峙中，一个神秘的军械忍者偷偷接近了他们，谁也不会料到他居然就是以前早已死亡的格雷·福克斯。

在战胜全体 Fox Hound 反叛者之后（只有雷佛沃·奥克罗特 Revolver Ocelot 及时逃跑)，斯内克将雷克斯破坏。

然而，当面对理奎德的时候，斯内克发现了有关他们血统的可怕的秘密：他们两个都是大老板施行的一项名为"Les Enfants Terribles"（意为可怕的孩子们）实验的成功品，这个实验是为了以改造遗传基因而制造出完美的战士。没有丝毫"同胞"的感情，理奎德把这个秘密告诉斯内克仅仅是为了打击他。

在理奎德以假死逃脱后，斯内克和梅伊骑乘回到了看得见阳光的地方。

经历了这段考验之后，一封来自于漏网之鱼雷佛沃·奥克罗特的电报传达给了美国总统和全世界人民。看来这是奥克罗特的第二次背叛，然而更令人震惊的真相是，名为苏勒德斯的总统竟然是"Les Enfants Terribles"计划的第三个成功作品！



这似乎预示着斯内克将来还要遇上许多的危机，没有人能够保证接下来的考验究竟会如何。主干故事就在这里了，但真正的内容却远远超过这些，也许你只有仔细的完成游戏方才能发现所有隐藏在这个故事之下的真相。

MGS 没有完全沿袭以前合金装备的游戏系统，对于小岛而言，这一次是完全梳理这种游戏类型理念的机会，也是一个更高的重新开始。在 MGS 里，相关的游戏性被极度的精炼，3D 机能使斯内克各种藏匿动作的视角都得到了真实的表现。当斯内克紧贴墙边行进的时候，镜头为了体现监视器和他的空间关系而调整为面向他，而当斯内克趴下躲藏在地面时，又变成主观视点让你看到守卫的脚。但是，也许此作最酷的追加设定就是从背后接近并且用钢丝勒住脖子的动作了吧，或许这有些残忍，但相信玩家们有不少都习惯于利用这种手段了。

在 MGS 里，斯内克得到了接触大量武器的机会，以拳头作为自己最初武器的他，将不断发现突击步枪、狙击步枪、各种掷弹型爆炸武器和小规模地对空导弹装置，除此之外，烟草和粮食(ration）的设定也大大充实了他的装备。

三年前伟大的作品，是 MGS2 的基础，也是合金装备一个至高的新起点。

5 Metel Gear Solid Integral/VR Missions

PS 版：1999 年

如果已经玩过了 MGS，这个版本从故事上而言没有什么新的东西了，因为 MGS 本身的故事设置已经相当完整。然而对于合金装备的用户者来说，这同样是一款不允许错过的游戏。

相对于近乎完美的游戏性表现而言，MGS 的缺点是长度不够，即便是穿插了大量的迂回和解谜，游戏整体长度也不会超过 12 个小时，而且流程中对话和事件回放也占据了大量的时间，因

此一些玩家会感到不满足。

这一个版本就可以成为比较完整的版本了。虽然在故事方面没有太多的增加，但为了满足 FANS，在基本流程击破雷克斯和打倒理奎德之后，仍然会有一些附加的内容。

最初的 MGS 由两枚 CD 的容量构成，并且都仅仅包括了主体游戏。这个版本所附加的那枚 CD－rom 是决定性的，VR 训练模式带来的乐趣，对于熟悉 MGS 的玩家来说，甚至超过了游戏本身。

这款游戏更能体现出合金装备世界性大作的风范，在以美语音声作为主体的标题下，可以调整为日语或英语的 subtitle，而增添了弹药无限的“very easy”水平更能适应更多的玩家。完成一次游戏后会开启主观视点模式，在此模式下完全以第一人称视点来进行游戏，比起普通模式来更具有挑战性。

当然这个版本真正的灵魂所在完全在于第三张盘之上。几百个难度渐进的虚拟训练任务极度考验玩家对此类游戏的操作水平，而在这种模式下得到的经验和武器都能够运用到 MGS 主体游戏中。任务条件的设置有许多匠心独运之处，比如活用纸箱和烟草的主题教你学会用特殊的角度来考虑事情。较晚的一些任务更是具备着相当的难度。

在训练模式中可以得到几项特殊的奖励，但要想得到他们必须接受极其



困难的考验。比如得到照相机道具之后，斯内克就能给多边形的内奥米博士和美铃拍照，捕捉他们瞬间的表情。随着更多的 VR 训练任务的完成，斯内克和美铃的距离也在一再缩短。

最为人称到的是此版本增加的忍者模式，让你使用化身为忍者的格雷·福克斯进行游戏，你一定会发现所有的难题都需要考虑采用一些新的手段来破解了。

总而言之，国际版是合金装备 FANS 专业程度的“验证用软件”，时至今日，MGS2 发售迫在眉睫，但相信世界上还是有不少玩家重复尝试着 VR 训练模式的考验吧？

6 Metel Gear Solid / Ghost Babel

GBC 版：2000 年

多亏了名字，我们可以直接清楚的明白，它是和 PS 版 MGS 完全没有联系的游戏。

这款“幽灵之塔”故事发生于“远离天堂”事件之后的 7 年，那么我们可以假定为 2002 年。

索利德·斯内克为了夺回被恐怖主义者劫持的美国陆军运输飞机，而接近了一个名为 Gindra 的中非国家。飞机上包括核武器，当然也有着新型的“Metal Gear”……

这款新型“Metal Gear”实际上是由美国政府在“远离天堂”破灭之后着手开发的，Gindra 解放组织的领袖奥古斯丁·艾瓜本（Augustine Eguabon）将军希望能够通过窃取“Metal Gear”而排除联合国维和部队对自己独立的干扰。

一个名为三角洲力量的部队进入 Gindra 意图控制恐怖主义分子，但令人吃惊的是他们全员失踪。已经退出第一线在阿拉斯加休养的斯内克对这个任务并没有什么热心，然而当坎贝尔表明 Gindra 实际位于 7 年前“远离天堂”同样的占地时，斯内克便决心出发了。

协助 Gindra 解放组织的是另一名自 Fox Hound 叛逃的搜查官布莱克·强波（Black Chamber），他给集团其他成员取名的时候明显的借鉴了 Fox Hound 的风格，都已凶残的动物命名，包括他自己也称为布莱克艺术之蛇（Black Arts Viper）。

和往常一样，斯内克潜入名为 Galuade 的秘密基地，并且和布莱克·强波及其手下进行了激烈的战斗。

在 Galuade 的内部，斯内克和三角洲力量的幸存者克里斯·捷娜（Chris Jenner）相遇，并且通过她编码译码器解开的情报，找到了“Metal Gear”的坐落位置。再一次的来到原先“远离天堂”的地下百层，战胜了“Metal Gear”和布莱克·强波，解救了几名失陷人员。在取得胜利的同时，斯内克也从“远离天堂”和美国政府之间学到了许多有趣的知识和一些阴影中的秘密。

和 PS 版的 MGS 一样，这款游戏在故事设置上有许多精心安排之处，建议大家好好的玩一遍，一定能感受到曲折的情节。

这款游戏将一些旧有的系统归还给这名贯穿系列始终的人物，从具体操作上来说，有些类似于系列最初的 NES 版。然而，合理的利用 GBC 的缩放机能，一些 PS 版所有的系统也在此作中作了保留。当然有些细致的动作会变得表现困难，斯内克紧靠墙边向内部观察的视角无法表现，仅仅将背景作一番变化予以表示，而为了诱惑守卫敲击墙壁的系统却作了令人感动的保留。

最为令人吃惊的是本作中敌人的 AI 表现，甚至超过了 PS 版。斯内克一旦被发现会受到守卫长时间的跟踪，从一个房间到另一个房间，摆脱他们变得出奇的困难。大部分的武器也作了保留，值得注意的是 PS 版里出现的微型导弹发射装置一样没有遗漏。

从总体而言，这是一款令人满意的 MGS 外传作品。

7 索利德·斯内科 穿过岁月

a.Metal Gear

斯内科的第一次登场。执行第一件“远离天堂”任务的斯内科，还是一个普通的士兵，从着装来看就具有突出的绿

色基调。脸部没有太多的风霜，基本的轮廓却确定了他长达 14 年的出生入死。

b.Metal Gear 2

在 2 代中，斯内克已经结束了他具有规律的军事生活，但是他的义务却一直没有结束的时候。他在 1999 年是“灰色的士兵”，从面部表情来看，似乎没有太多的自信。

c.Metal Gear Solid

这一代的故事发生在 2010 年，斯内克因为年龄的关系看起来多少有些憔悴和沧桑感了，而看起来有些许的冷酷，他明显把战斗作为自己主要生活基调了。这一代是合金装备一个新的起点，人物的特性也完全抛弃了旧有的印象，但当全世界玩家都记住这个面部黝黑的军人时，我们敢说 KONAMI 和小岛这个赌注下对了。

d.Metal Gear Solid/Ghost Babel

作为 MGS 的外传，这一代的斯内克容貌和 PS 版非常接近，这是不难理解的，因为宣传起来可以具备突出的印象。但是奇怪的是，这一代的时间设定在 1999 和 2002 年之间，却和 2 代有了很大的差别，开句玩笑，莫非那时候的斯内克为了确保自己身份隐秘而特意作了整容手术？

e.Metal Gear Solid 2

如果你看过 MGS2 的体验版，一定会对斯内克在桥上如幻影般疾行的酷劲印象深刻，是的，这一代的斯内克在形象包装上比以前任何一代都要突出，机能的飞跃也使得表现他更多的表情成为了可能。但无论如何，对于合金装备的死忠来说，斯内克无论在哪一个时代都不会变化，都永远是心中最干练和强大的战士，这一点我们马上又可以证明。



附言：

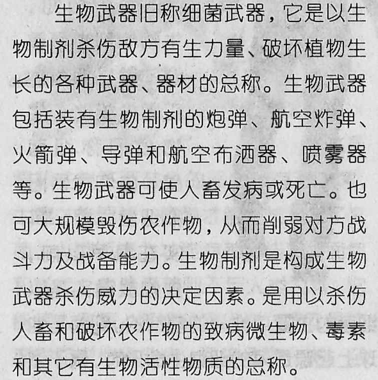
这一次我们将合金装备系列作了简单的回顾，在下一期“电子游戏软件”别册上我们将正式刊登 MGS2 的完全小说。所以在这里对于 MGS2 的介绍就相应简略了，请大家原谅。

有趣的是，距离 11 月 29 日还有一个月的时候，国内的 PS2 玩友就已经玩到了该游戏的美版。当然了，是什么提供给大家如此福利的，每一个人都心照不宣。听说真正的日版 MGS2 会比美版多出 30% 的流程，而且也有特殊的内容。无论这条消息是真是假，我们都决定宁可比其他杂志晚，都要将最完整的 MGS2 故事完全送到读者手中。

“生化危机”秘传书

——闲谈篇之一

文/SILENCE



biohazard 相关生物武器

在《生化危机》的世界里，“B.O.W.”（“Bio Organic Weapon”的缩写，也就是“有机生物兵器”），是虚构的“雨伞公司”在架空的世界“拉昆市”所培育出来的，已知的名字是：“T 病毒”。而在我们所处的这个真实世界中，用病毒等等原材料制造生物武器可以说由来已久了。

二战时期，衡量一个国家的武力指标，就是所谓的“核武”（Atomic）、“生物武器”（Biologic）、“化学武器”（Chemical）这三种令人闻之色变的恐怖武器，统称为“ABC 武力”。虽然众所周知，核武器的威力最大，但是若论起“残忍”的程度，“生物武器”和“化学武器”绝不在核武之下！



生物武器旧称细菌武器，它是以生物制剂杀伤敌方有生力量、破坏植物生长的各种武器、器材的总称。生物武器包括装有生物制剂的炮弹、航空炸弹、火箭弹、导弹和航空布洒器、喷雾器等。生物武器可使人畜发病或死亡。也可大规模毁伤农作物，从而削弱对方战斗力及战备能力。生物制剂是构成生物武器杀伤威力的决定因素。是用以杀伤人畜和破坏农作物的致病微生物、毒素和其它有生物活性物质的总称。

致病微生物是有生命的物质，一旦进入机体，即能大量繁殖，其代谢产物能破坏机体的正常功能，导致发病死亡。毒素是细菌或真菌在一定条件下产生的有毒蛋白质，没有生命，但很小量即能引起人畜中毒或死亡。生物活性物质是正常机体自身产生的调节生理和心理功能的物质，如过量或比例失调，即能使人的生理、心理或行为失常。生物制剂应该是那些在生产、储存和施放中能较稳定地保持致病能力，能大规模生产，致病力强，很小剂量即能致病和自己部队能预防的制剂才能获得最佳效益。按形态和病理，



生物制剂可分为细菌类、立克次氏体、病毒类和毒素类。

细菌

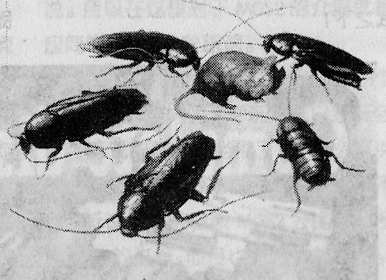
众所周知，生物制剂中最重要的就是细菌。正因为如此，生物战旧称细菌战，生物武器旧称细菌武器。其实在很早以前，生物战确实是以细菌为主要或惟一的制剂的。细菌是地球上起源最早的细胞生命形态，属于微生物中的一大类。

细菌是大小以微米计，通过显微镜可以看到的单细胞生物。细菌是生物圈中绝对不可缺少的东西，如果没有细菌，土壤就不可能支持植物生长，从而动物和人类也难以生存。而且，就人类和动植物体来说，其本身也需与细菌构成共生关系。一旦正常细菌失调就可导致疾病。当然，在众多的细菌中，也存在着诸如鼠疫、霍乱、伤寒、结核等有害病菌。而军事家正是利用这些有害的致病细菌进行作战的。日本、美国都曾使用细菌对敌国进行战争。目前，细菌战及细菌武器的研究制造呈现着萎缩的形势，不少国家的不少研究机构已偃旗息鼓。但是，今年的炭疽病事件将这一话题又重新展开。

病毒

病毒是生物制剂中的又一类物质。它属于没有细胞结构，但有遗传、复制等生命特征，主要由核酸和蛋白质组成的一类微生物。病毒是目前已知的最小生物。

病毒的基本结构主要包括两部分，即病毒的核心与病毒的壳体。病毒的核心由核酸组成，是病毒遗传信息的储存处，也是病毒复制的中心。病毒的壳体是由蛋白质组成的颗粒相聚而成，起保护作用。病毒广泛存在于自然界中，可感染一切动植物及微生物。早期用作生物武器的病毒是虫媒病毒，利用昆虫作为媒介，将有害病毒传播给敌方，日本侵华期间，731部队试验过用微生物感染人体，其中就有天花病毒。用作生物制剂的病毒很多，最主要的有天花病毒和引起脑炎与出血热的病毒。



生物毒素

毒素在很多方面既可成为化学制剂，也可成为生物制剂。因此，专家常把毒素这种制剂称为生物化学制剂。毒素是动物、植物和微生物产生的有毒物质，即生物毒素。可用生物技术制造，从而带有生物特点。微量毒素侵入肌体后即可引起生理机能的破坏，致使人畜中毒或死亡。我们日常生活中也许早已听说过肉毒毒素，它比一般大肠杆菌具有更大的危险。由细菌产生的蛋白质毒素毒性特别强且能大规模生产，被作为潜在的制剂进行研究。一些国家的资料表明，肉毒毒素既可作为致死性制剂，而另一些毒素又可作为非致死的失能性制剂。自然条件下的肉毒毒素经口食入就可引起中毒，是生活中要特别注意的。某些经过培制的毒素不但可通过食入，甚至可通过呼吸而引起中毒。葡萄球菌肠毒素是一种由金黄色葡萄球菌产生的蛋白质外毒素，是引起食物中毒的常见毒素。避免这种毒素中毒不但是防御生物战的需要，也是日常卫生防病的内容。



真菌

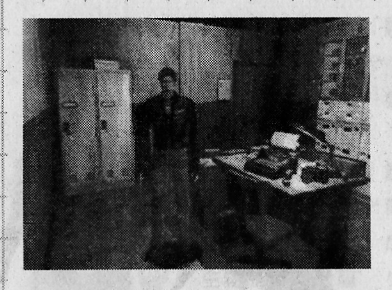
真菌对人类生命来说是一柄极其锋利的两刃剑。有些真菌与人类福祉关系十分密切，它具有分解或合成物质循环往复不可缺少的部分。有了真菌，土壤才能肥沃，植物才能生长；有了真菌，人类饭桌上才能有美酒佳肴、面包和糕点。有些真菌则不与人类为善，它能使人致病，直接危害人类，或者是使家畜和农作物致病，间接危害人类。至于作为生物制剂的真菌则与人类为敌，直接杀伤人员。据有关资料报道，美国在1951～1969年间，就进行过多达31次的真菌制剂的试验。

真菌是有完整的细胞核并有核膜但无叶绿素的一类菌藻植物。其中有少数为单细胞结构，多数是多细胞结构，有菌丝，能形成孢子，通过无性孢子或有性孢子进行繁殖。

真菌生活条件简单，有有机物存在，并有一定温度、湿度时就可繁殖。许多真菌还能产生毒素使人畜中毒或致癌，真菌毒素也可成为生物制剂。

立克次氏体

立克次氏体是原核细胞微生物。它



的大小和生理特点介于细菌与病毒之间，一般呈球杆状，直径约0.3微米~0.5微米。它和病毒一样只能在活细胞中生长。自然界中，对人类有致病性的立克茨氏体有十余种。可能成为生物制剂的有Q热立克茨氏体、立氏立克茨氏体和普氏立克茨氏体。举Q热立克次体为例，它是Q热的病原体。Q热是一种全身性感染、急性发病、寒颤高热且伴有头痛和肌痛但却不易死亡的疾病。Q热感染性强，只要吸入1个立克茨氏体即可引起人员感染发病，且恢复极慢。因而正是非致死性作战所需的制剂。而普氏立克茨氏体则是流行性斑疹伤寒的病原体。它以人的体虱为媒介，在人与人之间传播，这可是一种非常厉害的致死性制剂。据历史记载，在战争与灾荒发生的年代，曾发生过多次斑疹伤寒大流行的事件，给人类带来严重灾难，曾经卷走无数人的生命。

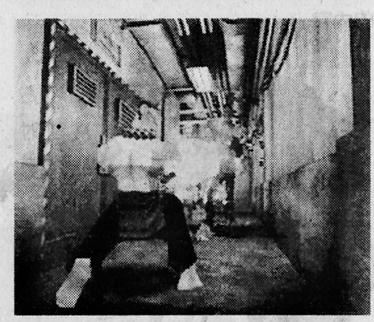
蚊虱蝇蚤

50年代初，美国与我国和朝鲜为敌，在朝鲜和我国东北曾经多次用飞机撒布一些小的物品：精美的三角板、漂亮的洋娃娃、铅笔、小刀等等，引诱孩子们去捡拾。这些东西虽装潢精美，但却居心险恶：洋娃娃肚子里满是跳蚤，三角板纸套中虱子乱爬……。所有这些物品都满载着大量病菌，蚊虱蝇蚤成了进行生物战的得力干将。

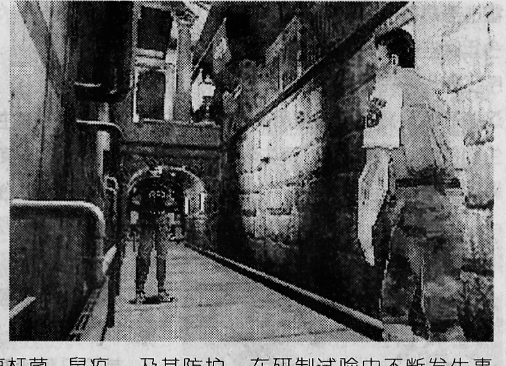
众所周知，蚊虱蝇蚤是多种致病细菌的传染载体和媒介，例如苍蝇可传染痢疾，蚊子可传染脑炎，跳蚤则传染鼠疫而虱子传染斑疹伤寒等。随着科技的发展，虽然这四员大将有可能被非生命物撒布生物战剂法取代，或者研究用具有更主动的动物，如候鸟来布洒制剂。但我们仍不能对此放松警惕，这不但是国防需要，也是卫生防病的需要。

生物武器的实战

在战争上，早就有将鼠疫病人尸体抛入敌城，使其传染，从而瓦解敌战斗力，夺取城池的战例。还有的是所谓化



干戈为玉帛的诡计生物战的战例。特别是后者，手段极其阴险。如1763年，英国假意友好，将染有天花病毒的毛毯、手帕送给与其交战的印第安人的领袖，用以杀害敌军首领，达到作战目的。生物武器的发展有三个不同阶段：



从本世纪初至第一次世界大战结束为第一阶段，主要研制者是德国。研制的生物制剂仅是几种人畜共患的致病细菌，如炭疽杆菌、鼠疫杆菌等。其生产规模小，施放方法简单，主要由间谍去秘密污染水源、食物或饲料。例如德国曾在第一次世界大战中用马鼻疽杆菌感染敌国的几千头牲畜。

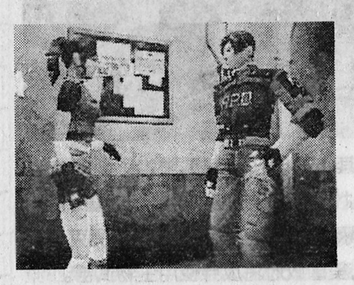
第二阶段是从30年代至70年代，这个阶段生物武器发展的特点是制剂种类增多、生产规模扩大，主要施放方式是用飞机布洒带有制剂的媒介物，扩大了攻击的范围。这一时期是历史上生物武器使用最多的年代。30年代，日本侵略军在中国东北建立生物武器生产中心，对中国



军民进行惨无人道的细菌生物战；50年代，以美国为首的联合国军队在朝鲜北部和中国东北使用细菌生物武器；同时，英国、德国等国开始研制生物武器及其防护，在研制试验中不断发生事故。正是因为生物武器声名狼藉，备受国际舆论谴责，导致美国总统尼克松声明，美国政府将放弃使用生物武器。

第三阶段是始于70年代中期，其特征是生物技术迅速发展，特别是DNA重组技术的广泛应用，不但有利于生物制剂的大量生产，而且为研制适用于生物战要求的新制剂创造了条件，使生物武器进入“基因武器”的新阶段，从而再次引起一些国家的重视。人们认识到，借助基因工程技术，可以制造出比天然病菌破坏性更强的生物武器。例如，炭疽热可以用青霉素的衍生物来治疗，但是，如果在炭疽杆菌中引入一种内酰胺酶基因，就可以使抗生素失效。类似的操作，对顶级生物实验室来说，不过是小事一桩。除此之外，对病菌稍加改造，提高其毒性，或者使其不容易被检测出来等，都是今天的技术完全可以做到的。随着基因组学的进展，生物武器的改进将变得更为容易。肺结核、麻风病、

霍乱等病菌的完整基因序列已经发表，今年晚些时候，鼠疫杆菌等的基因组测序工作也将完成。一些研究人员担心，这些基因数据可能被滥用。一些新兴的生物技术，也可能为制造生物武器提供新的选择。



这当中，最值得一提的是美国加利福尼亚一家生物公司的威廉姆·斯坦梅尔所发展的、将 DNA 片段打乱重组的“洗牌术”。最近，斯坦梅尔开始对具有商业价值的微生物基因组重新“洗牌”，传统方法 15 年才能完成的重组和选择工作，可望在 6 个月内完成。这家公司希望利用这种技术来研制新药，但是，专家认为，这种方法对生物战也具有特别的意义。1994 年，斯坦梅尔曾在《自然》杂志发表论文，披露利用这种技术，培育出了一种大肠杆菌，这种大肠杆菌对抗生素的耐药性，是普通大肠杆菌的 3.2 万倍。论文发表后不久，美国微生物学会就去信表示出对这种技术可能被滥用的担心，并要求毁掉培育出的新型大肠杆菌。斯坦梅尔照办了。



潜在的生物武器设计者还可能看中其它一些技术，甚至包括基因治疗技术。在基因治疗中，要将特定基因导入人体内，需要经过处理的病毒作为载体。研究人员指出，这种载体同样可能用来携带有害的基因。而用人体来进行试验，是改进生物武器的最有效方式。美国马萨诸塞阿默赫尔斯特学院的保罗·埃瓦尔德说：“如果把人当作实验小鼠，就可能制造出一些非常肮脏的生物武器。”专家们强调，如此恐怖的情景说明，迫切需要加强 1972 年制订的《禁止生物武器条约》。但是种种迹象表明，将于今年 11 月举行的《禁止生物武器条约》评估会议很可能以失败告终。各国代表在日内瓦经过 6 年艰苦谈判，拿出了一份实施《禁止生物武器条约》的协定草案。几个月后的评估会议，即是谈判的最后期限。但是，据国外媒体报道，许多分析人士认为，协定草案的可操作性存在问题。而美国在几个国家的暗中支持下，届时很可能会拒绝签字。

两个生物武器实例：

1. 日本石井氏生物战炸弹(731)

石井氏生物战或细菌战炸弹又称石井氏生物战或细菌战航空炸弹。它是由其生物战领导者石井四郎的名字命名的炸弹。而石井四郎是日本侵华军在中国东北的哈尔滨等地区建立的其代号为 731 的专门从事细菌战研究、细菌武器研制和细菌战实施的部队的司令官，他的军衔一直升至中将。石井氏生物战炸弹是日本侵略中国时研制出的能施放多种生物战细菌的特殊施放装置。日本 731 部队正是使用这种炸弹在中国华东、华中广大地区进行灭绝人性的细菌战的。石井氏生物战炸弹可装带有伤寒杆菌、霍乱弧菌、鼠疫杆菌、副伤寒杆菌等的各种媒介物，例如鼠疫跳蚤等多种生物作战物质，以进行分散撒布。石井四郎的日本细菌战部队在中国进行细菌战，造成的恶果是严重的，至少有近千人死于瘟疫，同时使广大地区成了多种传染病肆虐的地区，给中国造成巨大的灾难。

2. 美国干粉生物制剂航空炸弹

干粉生物制剂航空炸弹是多种布洒生物制剂器材中的一种，是由美国生物战研究机构研制的。美国生物战也有较长历史。1941 年 11 月，美国国防部成立生物战委员会，1943 年 4 月在马里兰州迪特里克堡建立生物战研究机构。1944 年在犹他州达格威试验基地又辟出专门用于航空生物炸弹等武器的野外试验场。



这个生物战机构不但研制成了能大量冷冻干燥的粉状生物制剂并研制成了携带其布洒器材的航弹，而且还完成了一系列空气生物学的研究，对生物战中的生物制剂气溶胶的物理性能、动物传染机理及感染剂量进行了研究并取得成

果，某些方面的生物战科研水平甚至超过大张旗鼓地进行细菌战试验和实战的日本。有关美国干粉生物制剂航弹的实战效果，没有资料报道。这种武器的研制到 1969 年即告结束。



特别付送：炭疽

炭疽杆菌属需氧芽孢杆菌属，是一种能产生芽孢的革兰氏阳性大杆菌，能引起人畜共患急性传染病——炭疽病。

炭疽杆菌是菌体最大的致病菌之一，3－5μm＊1－2μm。抗原构造由保护性抗原、荚膜抗原和菌体抗原组成。芽孢抵抗力甚强，在室温干燥环境下能存活 20 年。5% 石炭酸中至少生存 5d。对碘敏感，1：2500 碘液 10min 即可杀死芽孢。120 摄氏度高压蒸汽灭菌 10min，干热 140 摄氏度 3h 可破坏芽孢。

炭疽杆菌的荚膜能抵抗吞噬细胞的吞噬作用，有利于杆菌在机体内生存、繁殖和扩散。能分泌毒性很强的炭疽毒素。主要损害微血管的内皮细胞，增强血管通透性，改变血液循环动力学，血液成高凝状态，易发生 dic（广泛性毛细血管内凝血）和感染性休克而导致死亡。此外，该菌菌体本身有可能堵塞毛细血管。人类感染炭疽病的种类：

1－皮肤炭疽：最常见，病菌经皮肤小伤口进入，经 12－36h 局部出现小疖，继之形成水泡，脓疱，最后中心形成炭色坏死焦痂，得名"炭疽"。患者有高热、寒战。轻症 2－3w 治愈，重症发展成败血症而死亡。

2－肺炭疽：吸入本菌芽孢。痰中带血并伴有全身中毒，2－3d 可死于中毒性休克。

3－肠炭疽：因食入未煮熟的病畜肉制品所致。连续性呕吐和便血。全身中毒症状严重，2－3d 死于毒血症。

上述三型并发败血症时，常引起急性出血性脑膜炎而致死。

炭疽病后，可获得持久的免疫力。

活疫苗持续时间可达一年以上。

治疗药物首选青霉素，四环素、红霉素及克林达霉素也有效。

睡神扫描R!

FOR ADULT ONLY

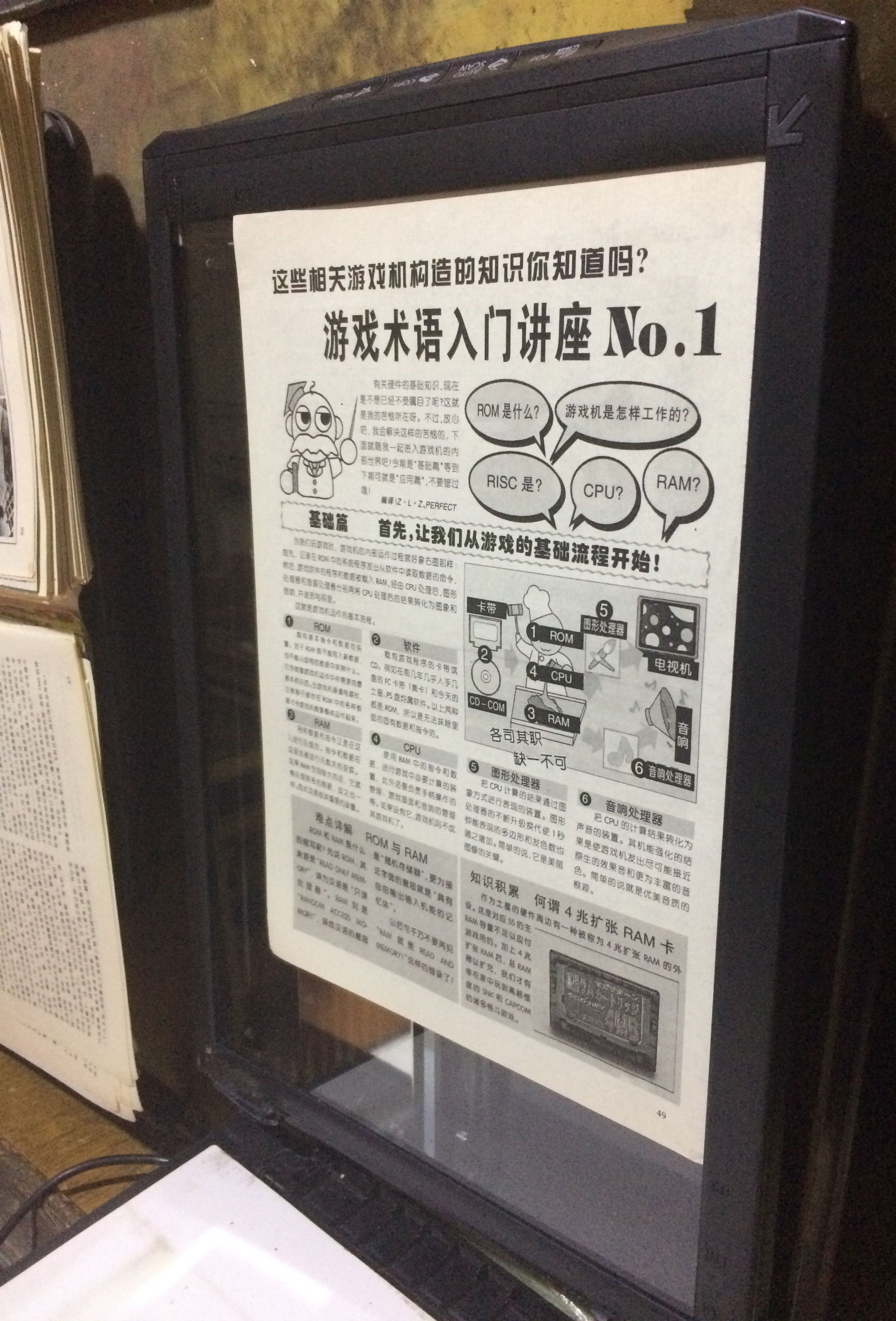
T2 ART WORKS

PRESENTED BY

Tony


GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新


特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球



这些相关游戏机构造的知识你知道吗？

游戏术语入门讲座 No.1

有关硬件的基础知识，现在是不是已经不受瞩目了呢？这就是我的苦恼所在呀。不过，放心吧，我会解决这样的苦恼的，下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧！今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇"，不要错过哦！

编译\Z·L·Z、PERFECT

基础篇　首先，让我们从游戏的基础流程开始！

当我们玩游戏时，游戏机的内部运作过程就好象右图那样：首先，记录在 ROM 中的系统程序发出从软件中读取数据的命令，然后，游戏软件中的程序和数据被载入 RAM，经由 CPU 处理后，图形处理器和音源处理器分别再将 CPU 处理后的结果转化为图象和音响，并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。

❶ ROM

载有基本指令和数据的装置。对于 ROM 既不能写入新数据，也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时，正是基于储存在 ROM 中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

❷ 软件

载有游戏程序的卡带或 CD。例如在前几年几乎人手几盘的 FC 卡带（黄卡）和今天的土星、PS 盘均属软件。以上两种都是 ROM，所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

❸ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的。指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果 RAM 空间较大的话，它就能处理较多的数据，反之也一样，因此这是极其重要的装置。

❹ CPU

使用 RAM 中的指令和数据，进行游戏中必要计算的装置，此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它，游戏机则不成其游戏机了。

❺ 图形处理器

把 CPU 计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使 1 秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说，它是美丽图像的关键。

❻ 音响处理器

把 CPU 的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

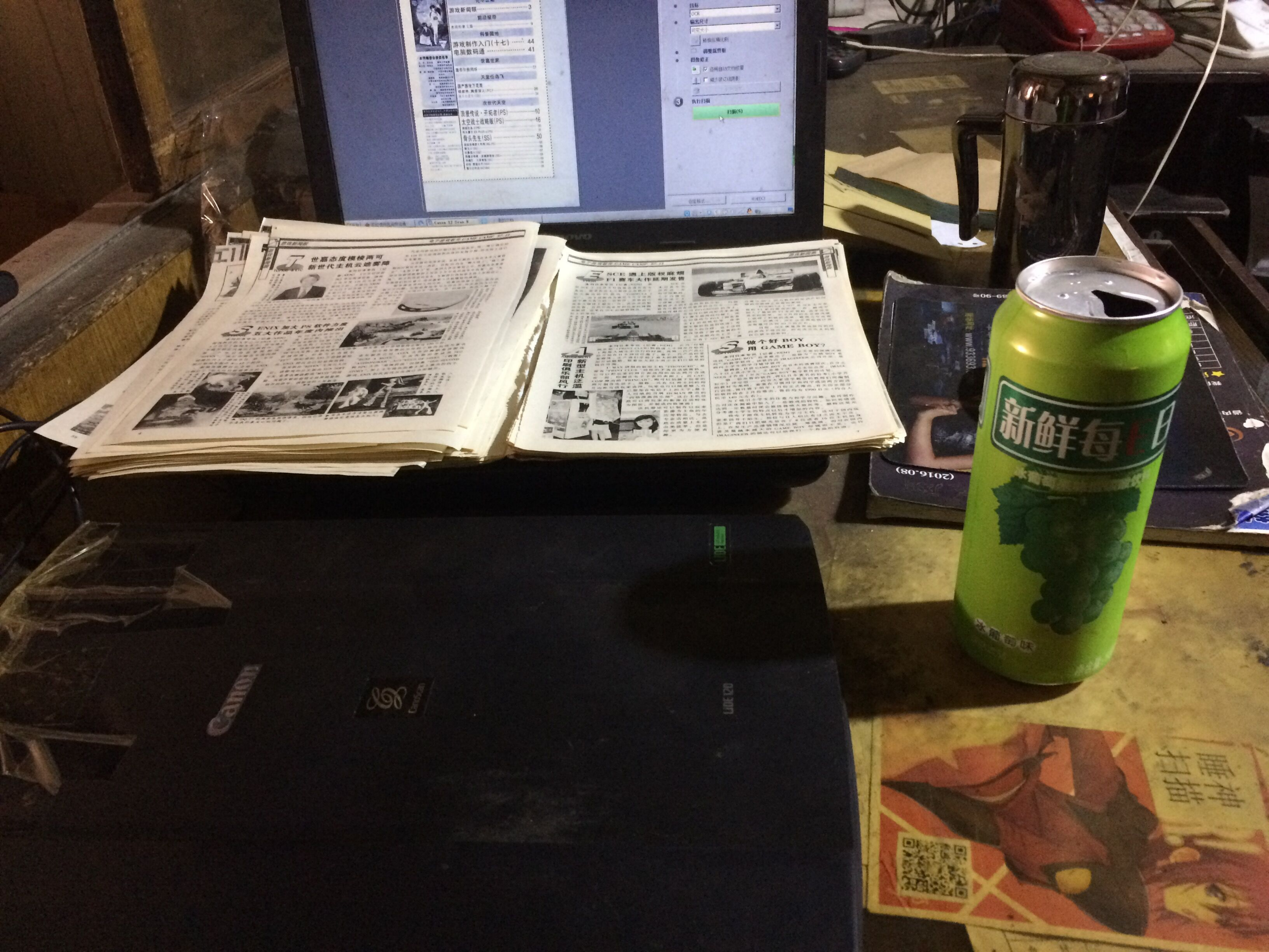
难点详解　ROM 与 RAM

ROM 和 RAM 是什么的缩写呢？先说 ROM，其来源是"READ ONLY MEMORY"，译为汉语是"只读处理器"。RAM 则是"RANDOM ACCESS MEMORY"，译成汉语的意思是"随机存储器"，更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM 就是 READ AND MEMORY!"这样的错误了！

知识积累　何谓 4 兆扩张 RAM 卡

作为土星的硬件周边有一种被称为 4 兆扩张 RAM 的外设。这是对应 SS 的主 RAM 容量不足以应付游戏用的。加上 4 兆扩张 RAM 后，总 RAM 得以扩充，我们才有幸在家中玩到高移植度的 SNK 和 CAPCOM 的诸多格斗游戏。

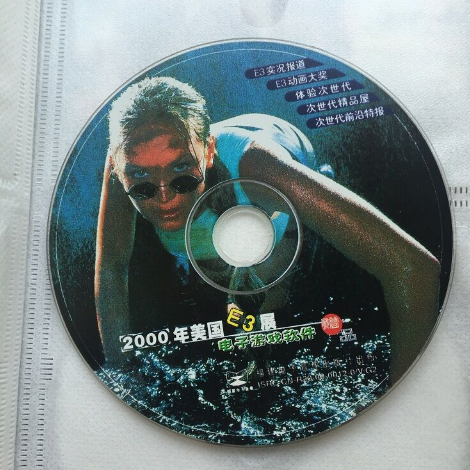


游戏新闻报 3
游戏制作入门(十七) 44
电脑数码通 41
浪漫传说·开拓者(PS) 10
太空战士战略版(PS) 16
骨头先生(SS) 50
执行扫描
扫描(S)
世嘉态度模棱两可
新世代主机云遮雾障
ENIX加大PS软件力度
五大作品年度内推出
SCE遇上版权麻烦
F1赛车大作延期发售
新型主机泛滥
印刷俱乐部风行
做个好BOY
用GAME BOY?
新鲜每日
(2016.08)
Canon
睡神
扫描



格鬥天書3D
中国人事出版社
高速复印
格斗天书
《电子游戏软件》杂志社 编
中国人事出版社
电子游戏软件
Game
Software
九四年合订本
增刊
戏软件
ZELDA
睡神
扫描


电子游戏软件配套光盘2002年第三期
次世代台风
全面来袭



E3实况报道
E3动画大奖
体验次世代
次世代精品屋
次世代前沿特报
2000年美国E3展
电子游戏软件
赠品
福建电子音像出版社出版
ISRC CN-R20-00-0012-0/V.G2

交易中 待付款(0) 待确认收货(1) 成功完成 更多

《电子游戏软件》杂志创刊五… ￥220.00 ×1

共 1 件商品 合计：￥220.00(含 快递￥6.00)

下单时间：2016-08-21 09:51:17

阿Q书局 成功完成

电子游戏软件:95缩印合订本(货… ￥200.00 ×1

顶部

< 我的订单 •••

电子游戏软件 搜索

交易中 | 待付款 (0) | 待确认收货 (1) | 成功完成 | 更多

电子游戏软件杂志创刊五周年… ¥700.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥700.00(含 快递 ¥0.00)

下单时间：2016-03-02 19:52:56

漓江书屋 成功完成

电子游戏软件 20

顶部

【电软十年岁月电子版后日谈】

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子...算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。





删除订单 卖了换钱

妍妍的小天地 >　　交易成功

绝版 32K 电子游戏软件 游戏批评 1-18全套 9...

¥999.00

~~¥999.00~~

x1

共1件商品 合计: ¥850.00 (含运费 ¥20.00)

删除订单 卖了换钱



15998866yin >　　交易成功

电软 增刊 收藏纪念版 2+3+4

¥500.00

~~¥500.00~~

x1

共1件商品 合计: ¥480.00 (含运费 ¥0.00)


LEVEL UP
游戏城寨
2007
天下聚会
江湖
盛宴
那些花儿
可以胡来
反转时光
3周年纪念号
VIEWPOINTS
我为游戏狂
闲鱼@tb163049_


电玩新势力
电新DVD
METAL GEAR SOLID
电新DVD 3
电新DVD 4
闲鱼@tb163049_00

TV GAME & PC GAME



98年上半年合订本

现代电子技术

TV GAME & PC GAME



98 年下半年合订本

现代电子技术

TV GAME & PC GAME



99 年上半年合订本


FIGHTING LAND
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
'96
内蒙古人民出版社
闲鱼@tb163049_00



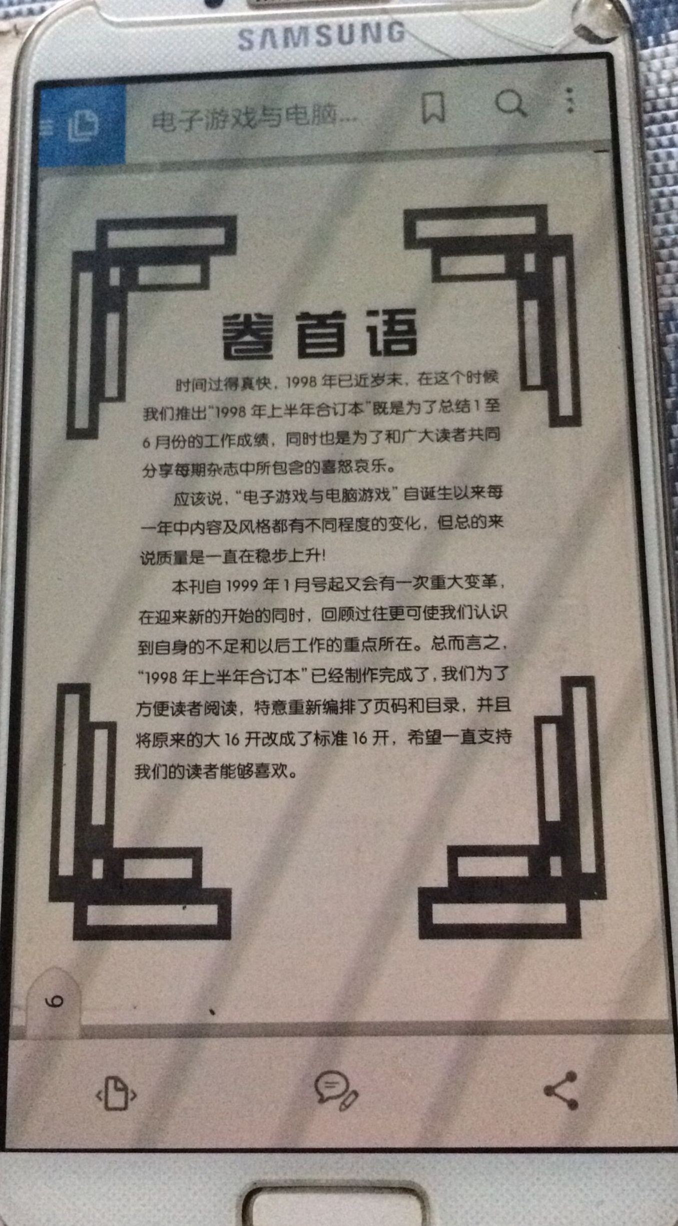
【扫描斗士^_^睡神】
河北 石家庄
扫一扫上面的二维码图案，加我微信



99年下半年合订本


SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
恶魔召唤师2 (SS) LAGUACURE (PS)
1998 · 1
5


SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
98 年上半年合订本
3



卷首语

时间过得真快，1998 年已近岁末，在这个时候我们推出"1998 年上半年合订本"既是为了总结 1 至 6 月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜怒哀乐。

应该说，"电子游戏与电脑游戏"自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升！

本刊自 1999 年 1 月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，"1998 年上半年合订本"已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大 16 开改成了标准 16 开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。

1998 年 1 月号目录



1998 年 2 月号目录

